

ROBERTO SHINITI FUJII

Produção de um sistema de jogos de interpretação de personagens (*Roleplaying Game*) e de estratégia com uso de cartas (*Card Game*) e aplicação em alunos das escolas do Ensino Fundamental de comunidades pesqueiras do Município de Antonina, Estado do Paraná.

Monografia apresentada à disciplina Estágio em Ecologia Marinha como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Biológicas, Setor de Ciências da Terra, Centro de Estudos do Mar, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Marco Fábio Maia Corrêa

PONTAL DO PARANÁ
2003

“Ad cor tuum revertere,
condicionis misere
homo! cur spernis vivere?
cur dedicas te vitiis?
cur indulges malitiis?
cur excessus non corrigis
nec gressus tuos dirigis
in semitis iustitie,
sed contra te cotidie
iram Dei exasperas?
in te succidi metue
radices ficus fatue,
cum fructus nullos atteras!”

Philippus Cancellarius
(*Carmina Burana*, [ca 1230] 1806)

AGRADECIMENTOS

À meus pais, por me permitirem vir a este mundo cumprir meus objetivos.

À Rosane Cavet Martins, pelo apoio a mim dedicado.

À minha querida namorada Juliana Alves dos Santos Both, por fazer parte da minha vida.

Aos meus amigos Acyr Tedeschi, Cecília Simões, João Ricardo de Almeida, João Rodrigo de Almeida, Bianca Wambier Prado, Mary Natsue Ogawa, Queisse Valente Ximene, Agnaldo de Oliveira, Vitor Nardino, Renata Garrett Padilha, Daniel Bueno e tantos outros que ajudaram a me construir.

Especiais aos professores Marco Fábio Maia Corrêa, Marco Antônio Ferreira Randi, Maria Elisa Giacomazzi Ribas, Elias Karam Júnior, Odissea Boaventura de Oliveira, pelo apoio e dedicação ao Curso e seus alunos indiscriminadamente.

A todos os professores do Curso de Ciências Biológicas, sem exceção, por me oportunizarem acolher seu conhecimento.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	iii
SUMÁRIO.....	iv
LISTA DE TABELAS.....	v
RESUMO.....	vi
1. INTRODUÇÃO.....	1
2. OBJETIVOS.....	4
3. JUSTIFICATIVA.....	5
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	8
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	19
6. RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	21
7. CONCLUSÃO.....	22
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	23
9. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	26
ANEXOS.....	27
ANEXO 01.....	28
ANEXO 02.....	29
ANEXO 03.....	30
ANEXO 04.....	43
ANEXO 05.....	63
ANEXO 06.....	64

LISTA DE TABELAS

TABELA 01	RELAÇÃO ENTRE O RESULTADO NA JOGADA ALEATÓRIA DE 2 DADOS CÚBICOS E A DIFICULDADE IMPOSTA NO RESULTADO DA AÇÃO PELO MESTRE.....	42
TABELA 02:	RELAÇÃO ENTRE PONTOS DISTRIBUÍDOS EM RECURSOS E SUA EQUIVALÊNCIA COM SALÁRIOS MÍNIMOS.....	45

RESUMO

O presente trabalho visa a empregar os Jogos de Interpretação de Personagens (do inglês *Roleplaying Game – RPG*) para projetos de sensibilização em Educação Ambiental no ensino Fundamental de Antonina, seguindo os Parâmetros Curriculares Nacionais. A utilização de RPG promoveu a integração e a compreensão dos alunos sobre seu papel cidadão na comunidade. Observa-se que é necessário um trabalho mais detalhado e contínuo para que a construção dos valores e a mudança de atitudes, fundamentais segundo a conceituação do papel da Educação Ambiental, possa ser incorporada por toda a comunidade.

1. INTRODUÇÃO

A educação em Biologia e Ciências tem sofrido modificações que levaram a estudos cada vez mais complexos sobre os processos de ensino-aprendizagem das disciplinas nos Ensinos Fundamental e Médio. A inovação tecnológica e os avanços da ciência têm demonstrado que o conhecimento levado à sociedade não é compreendido pela maioria das pessoas, dado o dinamismo das descobertas e da divulgação das mesmas.

Para acompanhar esse processo, a grande maioria dos educadores vem desenvolvendo melhores formas para se trabalhar os conteúdos programáticos, atendendo os objetivos do ensino de Biologia que são de “permitir a compreensão da natureza viva e dos limites dos diferentes sistemas explicativos, a contraposição entre os mesmos e a compreensão de que a ciência não tem respostas definitivas para tudo, sendo uma de suas características a possibilidade de ser questionada e de se transformar. Deve permitir, ainda, a compreensão de que os modelos na ciência servem para explicar tanto aquilo que podemos observar diretamente, como também aquilo que só podemos inferir; que tais modelos são produtos da mente humana e não a própria natureza, construções mentais que procuram sempre manter a realidade observada como critério de legitimação” (BRASIL, 1999).

Muitas das pesquisas têm utilizado a Alfabetização Tecnológica e Científica¹ como uma poderosa ferramenta para o ensino da Biologia, onde o aluno deve trabalhar sobre alguns desafios colocados pelo professor, como as Problematisações, que segundo a concepção de FREIRE (1976) deve discutir os conhecimentos a partir da realidade imediata, questionando os homens na sua relação com o mundo. A partir disso, GIOPO (1999) ressalta que “há pelo menos três pontos fundamentais que devem ser examinados: O professor precisa estar

¹ Scientific and Technology Learning, “consiste em um conceito emergente, delimitado em torno da formação para a cidadania através da compreensão do empreendimento científico, do avanço tecnológico e de suas implicações, positivas e negativas, na sociedade” (LACERDA SANTOS, 2003).

aberto, predisposto a mudanças; é necessário que a escola tenha um novo olhar sobre o que significa ensinar; os alunos precisam aprender a trabalhar cooperativamente, a raciocinar, a tomar decisões. Todas essas questões enfrentadas em conjunto precisariam ainda de materiais de ensino que contemplassem a integração”. FREIRE (1976) ainda cita a função do conteúdo programático, o qual deve ser construído pelos professores com os alunos.

Para promover esse debate e sua aplicação no cotidiano escolar, o presente estudo elegeu os Jogos de Interpretação de Personagens (*Roleplaying Game* ou RPG) como ferramenta de aplicação na rede pública de Ensino Fundamental de Antonina. Segundo JACKSON (1994) “Um *Roleplaying Game* é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte numa aventura imaginária. O tipo da aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (...). O Mestre define o cenário e os ‘personagens incidentais’ que os personagens (jogadores) encontrarão durante sua aventura (...)”. Ainda para JACKSON (1994), “um *Roleplaying Game* bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes”. No entanto, o jogo não é uma coisa puramente educacional. É, também, uma das formas mais criativas de entretenimento. A maior diferença entre o RPG e as outras formas de diversão é que estas são passivas, i. e., a audiência senta e assiste sem tomar parte no processo criativo. No RPG, a audiência participa do processo de criação, enquanto o GM² é o principal contador de histórias. Para iniciar um jogo, os participantes jogadores são responsáveis pela criação de seus personagens. Portanto, se eles quiserem que alguma coisa aconteça na história, então isso acontecerá, porque são parte integrante dela.

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais, é importante que as ferramentas de ensino levem questões relevantes para os alunos. Os Temas Transversais destacam o Meio Ambiente como uma ação de toda a escola no processo formativo. E, para a formação de cidadãos, observa-se a importância da Educação Ambiental, ressaltado pela Carta de Belgrado, produzida no Seminário Internacional de Educação Ambiental de Belgrado, organizado pela UNESCO em 1975, “que

² Game Master: Mestre do Jogo.

estabeleceu algumas premissas básicas que, desde então, servem de orientação aos programas educativos de Educação Ambiental” (PADILHA, 2001).

2. OBJETIVOS

2.1 Gerais

Produzir jogos de interpretação de personagens e de cartas que trabalhem o desenvolvimento da cidadania das crianças sobre as questões sócio-ambientais na comunidade de pescadores do município de Antonina, litoral do Estado do Paraná.

2.2 Específicos

Avaliar o uso de jogos de interpretação de personagens e de cartas na educação;

Mensurar a possibilidade de utilizar os Jogos de Estratégia por Cartas (*Card Game*) no desenvolvimento do raciocínio e da liderança;

Ressaltar a importância dos ecossistemas e da preservação cultural e histórica da comunidade entre os alunos e a comunidade;

Promover o desenvolvimento do cooperativismo, da integração e do trabalho em equipe.

3. JUSTIFICATIVA

Neste final de século, a educação nacional vem sofrendo inúmeras mudanças, principalmente no âmbito legislativo, com a culminação da Lei 9394 de 23 de dezembro de 1996 (chamada, simplesmente, de LDB), o qual “dispõe sobre as diretrizes curriculares da educação nacional e dá outras providências” e com a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), tanto para o ensino fundamental (antigo Primeiro Grau) quanto para o médio (antigo Segundo Grau).

Apesar desses dois importantes documentos, ainda falta muito para se alcançar uma educação democrática e de qualidade, pois não há uma boa formação e aperfeiçoamento do corpo docente a fim de que os PCN's e a LDB possam ser qualitativamente aplicados.

Nesse sentido, o presente trabalho visa a desenvolver materiais didáticos que permitam diferentes abordagens para o ensino de Ciências, particularmente na Educação Ambiental. Através de estudos de diversos autores, a alfabetização científica foi escolhida como fundamento para esta produção, já que a mesma está sendo encarada por muitos educadores como a principal ferramenta para o entendimento da ciência e da tecnologia como instrumentos de conhecimento de seus direitos e execução da cidadania.

O ensino de Ciências e Biologia pode ser muito interessante aos alunos quando o professor consegue vincular o aprendizado a atividades lúdicas que incentivem a pesquisa voluntária dentro e fora da sala de aula. Muitas são as formas de despertar no aluno o gosto pela pesquisa, leitura e aprendizado como, aulas de laboratório, saídas de campo e experimentação. Neste projeto, tentar-se-á trabalhar estratégias utilizando os chamados Jogos de Interpretação de Personagens, em inglês, Role Playing Game (RPG). Na verdade não se trata de um jogo, pois não há vencedores ou perdedores em um RPG, mas sim de uma forma de literatura interativa, em que a história é construída por todos os participantes.

O RPG tem características que o tornam uma excelente ferramenta educacional e se justifica por exigir dos jogadores:

- **Socialização:** A própria atividade de RPG desenvolve a socialização. Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens. Juntos, eles criam uma história. Eles também aprendem que seus atos trazem conseqüências, pois a história muda de acordo com as ações dos personagens.

- **Cooperação:** Para serem bem sucedidos diante dos desafios propostos pelo Mestre na história, os jogadores tem de cooperar entre si. As habilidades de seus personagens são complementares. O desenvolvimento do espírito de equipe é importantíssimo num mundo cercado de tantas atividades competitivas.

- **Criatividade:** Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao se imaginar na história e ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias. Eles também podem criar seus personagens, históricos e personalidades.

- **Interatividade:** Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre. Atividades interativas comprovadamente levam a uma maior fixação de conteúdo do que atividades expositivas. Os jogadores aprenderão muito sobre o cenário de jogo aonde se passa a história e sobre o que os seus personagens precisam saber para vencer os desafios da história.

- **Interdisciplinaridade:** Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. No exemplo proposto acima, a história pode abordar elementos de História (a época em que se passa a história), Geografia (o local da história, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica da curandeira, Ecologia para o caçador). Outros elementos podem ser adicionados. Por exemplo. Uma outra história pode abordar um disparo de canhão contra um navio inimigo. A trajetória do tiro versus a velocidade de deslocamento do navio aborda elementos de Física e Matemática, além de História.

Nesse sentido, o ensino de Ciências e Biologia tem como função permitir que o estudante tenha a compreensão da relação “ser humano-natureza” e o

desenvolvimento científico e tecnológico que o cerca. Essa função deve ser exercida pelos professores de Ciências e de Biologia e deve articular junto às outras disciplinas do Curso, formas de abordagem que sejam interessantes para o estudante, estimulando seu aprendizado. Por fim, a característica marcante do RPG é a possibilidade de não existência de competição entre os jogadores: Sem a formação de uma equipe coesa não há uma boa interpretação e os objetivos se tornam mais difíceis.

A escolha da Escola Municipal Octavio Secundino no município de Antonina para aplicação do trabalho foi de fundamental importância para a busca de respostas sobre o uso de RPG fora dos grandes centros de produção científica na área da Educação.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O *Roleplaying Game*, mais conhecido por sua sigla RPG, é um jogo onde pessoas se reúnem em torno de contar uma história criada por um deles e vivenciada por personagens construídos pelos demais, os quais interagem no enredo e montando uma aventura cujo final será decidido pelos jogadores. SARTORATO (2002) cita que “Roleplaying Game (RPG) em tradução literal significa “Jogo de Representação” ou “Jogo de Interpretação de Personagem”, mas na verdade é um tipo de jogo muito peculiar, pois em um RPG não há perdedores: todos se divertem e todos ganham. Os pequenos e grandes acontecimentos, as verdadeiras emoções, dão-se no desenrolar de uma história, uma aventura, que é criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que, somados, no final garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar”.

SARTORATO (2002) ainda conta que “não existia RPG até 1974, quando E. Gary Gygax e Dave Arneson trabalharam juntos para produzir os três livros de regras do primeiro jogo, chamado *Dungeons & Dragons*. Subintitulado “Regras para Campanhas de Jogos de Batalha de Fantasia Medieval, Jogável com Papel, Lápis e Miniaturas”. A partir daí, desenvolveu-se nos EUA uma nova forma de lazer que, desde então, não parou de ganhar adeptos; pessoas que escolheram um tipo de divertimento onde a criatividade é a base, onde o participante vive uma história sem ter de obedecer a uma posição apenas passiva, sendo parte ator, parte roteirista de um texto que ainda não foi completamente escrito”.

Segundo BRAGA (2002), “o RPG tem sido pouco explorado, como objeto de estudo, no Brasil” e justifica acreditando que seja pela novidade, onde na Europa e nos EUA é possível encontrar uma bibliografia mais vasta. Pela mesma autora, ainda é registrado um fato comum entre RPGistas³ que é a dedicação ao jogo, sobretudo à personagem criada, pois ela teve “a oportunidade de observar adolescentes em torno de uma mesa e envolvidos durante várias horas numa narrativa ficcional” (...)

³ O jogador de RPG.

“Adolescentes reunidos por três, quatro, cinco horas em meio a livros, fichas, lápis... contando histórias um para o outro, ou melhor, juntos produzindo uma história” (BRAGA, 2002). Nesse sentido, existem grupos de RPG que criam verdadeiras tramas que duram semanas ou mesmo meses, onde os jogadores utilizam seus finais de semana, para jogar muitas vezes durante dois dias quase ininterruptos.

O RPG é um jogo ainda pouco conhecido e, portanto, repleto de preconceitos da sociedade. Segundo LIMA (2002), esses preconceitos são gerados do fato de o RPG ser um jogo criado por uma determinada geração, sendo diferente dos jogos tradicionais conhecidos portando regras complexas e características jamais vistas, inerentes ao fato de ser um jogo de interpretação. Para esse autor, “O preconceito gera uma postura defensiva nos jogadores. Estes para se defenderem, evitam um diálogo mais aberto sobre o assunto. Essa esquiva é interpretada como se algo estivesse errado e portanto (sic) gera mais preconceitos”. Tais preconceitos podem ser observados quando recentemente a mídia divulgou um crime ocorrido em Ouro Preto envolvendo jogadores de RPG e alegando que o jogo foi responsável pelo caso.

Entretanto, em algumas listas de discussão (Mailing Lists) na internet, onde pessoas discutem assuntos por correio eletrônico, uma dessas listas, frente ao grande preconceito contra o jogo, DJONES (2000) criaram um código de conduta para jogadores de RPG, no qual ele recomenda que se “esclareça a um não-jogador que pode eventualmente entrar em contato com o jogo (os pais do anfitrião, por exemplo), o que vai acontecer ali. Para evitar acusações como ‘Isso é coisa do Demo’. Lembrem-se (sic) que as pessoas mais temem o que não conhecem, esclarecer estes eventuais observadores do RPG é importante não só para difundir, mas para a própria reputação do jogo”. Novamente esses fatos são verificados quando se observa pela mídia reportagens sobre crimes cometidos por pessoas transtornadas psicologicamente e que justificam ser o RPG o desencadeador de suas ações. É interessante ressaltar o fato de que também se pode verificar casos semelhantes com o mundo musical, cinematográfico e de jogos eletrônicos.

Alguns grupos utilizam-se de interpretação de personagens muito próximas à realidade com a utilização de objetos que simulem armas, nesse sentido, DJONES (2000) recomenda que “nunca, em hipótese alguma, use armas – mesmo que de brinquedo – em sessões de RPG. Esse é um jogo de imaginação, não de ação. Não-jogadores poderiam interpretar a situação como um ato de violência, e o grupo todo estaria em maus lençóis”. RIBEIRO (2002) complementa que “Avise toda a vizinhança: se você organizar um “live action” informe às pessoas que se encontram próximas sobre a atividade que será realizada. Explique que seus jogadores estarão participando de um “live action”, esta é sua responsabilidade com aqueles que, eventualmente, irão entender erroneamente os termos estranhos usados por um monte de gente esquisita com roupas pretas na casa ao lado. O mundo real (no caso os vizinhos) precisa saber que tudo o que acontecer no local é ficção”. Portanto, a responsabilidade pelos atos é inerente ao jogo de RPG.

Contudo, essas discussões giram em torno dos sistemas e temas criados para o RPG, particularmente, o RPG de horror pessoal (Vampiro, Lobisomem, Mago) e ao se analisar o jogo livre de temas, ele se caracteriza por desenvolver a integração e a cooperação, essencialmente importantes para a sua utilização no ensino, ressaltando-se que “o indivíduo é um sistema aberto que vai se reestruturando repetidas vezes tentando alcançar o estágio final, sem nunca consegui-lo. Para isto, o ser humano modifica o meio e assim tem de modificar-se novamente para adequar-se a esta nova situação e assim sucessivamente” (PIAGET *apud* MIZUKAMI, 1986). Essa modificação constante e dinâmica pode ser através da fantasia, como REIN-HAGEN (1992) aponta que “contar histórias nos permite entender a nós mesmos, oferecendo-nos uma ferramenta com a qual explicar nossos triunfos e derrotas. Olhando para a nossa cultura, nossa família e nós mesmos em novos contextos, podemos compreender coisas que nunca havíamos percebido. É divertido porque é revelador, e estimulante porque é realista. O papel que esse hábito exerce em nossa cultura não pode ser accidental. As histórias são, de algum modo, fundamentais em nossa formação. Nossa obsessão por elas tem bons motivos: quanto a isso não há dúvida. Contar histórias faz parte da nossa natureza e

exerce uma influência que não pode ser negada”. Tal afirmação permite colocar o RPG como um instrumento para lidar com a realidade através de uma brincadeira, simulando os fatos e testando de forma livre os anseios por uma sociedade mais justa. Isso pode ser reforçado por WINNICOTT (s. d.) *apud* LIMA (2002) o qual diz que “usamos objetos transacionais para amenizar a diferenciação entre o eu interno e o externo. Ao brincar, reforçamos nossos laços com esses dois mundos, o que é muito salutar”. MARCATTO (2002) recomenda que o processo educacional utilize-se de uma variedade de recursos, cada qual com seus objetivos. Portanto as técnicas de RPG nunca devem ser utilizadas como o principal recurso pedagógico.

Parece ser pela visão construtivista de VYGOTSKY (1994) que “a escrita deve ter significado para as crianças” o autor ainda propõe que “a escrita deve ser incorporada a uma tarefa necessária e relevante para a vida. Só então poderemos estar certos e que ela se desenvolverá não como hábito de mãos e dedos, mas como uma forma nova e complexa de linguagem”. Para ANDRADE (2002), “o RPG pode trazer para a escola a interatividade, a participação no ensino”. Fazendo com que o jogo promova uma educação libertadora, onde sua posição crítica e suas ações sejam mais responsáveis e conscientes. ANDRADE (2002) ainda ressalta que o RPG será o único jogo autorizado pela NASA “para fazer parte da sonda tripulada à Marte”, citando que “até o clássico e respeitável xadrez foi rejeitado, pois já provocou problemas em outras missões tripuladas, como forte antagonismo e comportamento obsessivo”.

Com todo esse respaldo, principalmente nos EUA e na Europa, o RPG já é visto como uma técnica educacional e no Brasil se pode verificar a existência de outros grupos de RPG Educacional ligado a Instituições de Ensino Superior. Na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), “um grupo interdisciplinar de estudantes vem desenvolvendo uma pesquisa científica em Psicologia da Educação, cujo objetivo é produzir uma nova didática quer possibilite o uso do RPG na sala de aula. Partindo de certos referenciais teóricos e utilizando o método científico, foi realizado, em equipe, um trabalho no Colégio de Aplicação da UFSC, uma escola pública de Florianópolis” O sucesso do trabalho rendeu como frutos um Grupo de

Estudos sobre RPG na UFSC, e a atuação garantida em mais uma escola da rede pública de Florianópolis.

O RPG compartilha dos objetivos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), o qual é uma experiência inédita na história da educação brasileira e, na verdade, vem atender às exigências do Plano Decenal de Educação e compromissos assumidos internacionalmente pelo Brasil, tanto na Conferência Mundial de Educação de 1990, na Tailândia, como também a Declaração de Nova Delhi, assinada pelos nove países em desenvolvimento de maior contingente populacional do mundo.

Distribuídos de forma ciclada no Ensino Fundamental (quatro ciclos, os quais compreendem: Primeiro Ciclo como ensino de 1ª e 2ª séries, Segundo Ciclo como ensino de 3ª e 4ª séries, Terceiro Ciclo como ensino de 5ª e 6ª séries e, por fim, Quarto Ciclo como ensino de 7ª e 8ª séries), os PCNs propõem que as Ciências Naturais do Ensino Fundamental trabalhem de forma integrada quatro Eixos Temáticos, os quais são “Terra e Universo”, “Vida e Ambiente”, “Ser Humano e Saúde” e “Tecnologia e Sociedade”. Esses eixos, entretanto, devem atingir uma amplitude que extrapole os conhecimentos de Ciências e outras áreas do conhecimento sejam abordadas pela disciplina. Para contemplar a essa exigência, há os Temas Transversais, que devem estar presentes permanentemente em todas as disciplinas. São os Temas: Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual e Pluralidade Cultural.

De um modo geral, os PCNs são extremamente flexíveis, pois foram concebidos para abranger a diversidade cultural do país, o qual não possui as mesmas exigências nas diversas regiões e Unidades da Federação (UFs). Cada escola poderá (e deve) trabalhar as questões locais ou regionais, privilegiando temas segundo sua autonomia pedagógica, como julgar necessário. Isso gerou uma série de críticas, pois os PCNs exigem uma reavaliação e mudança de práticas e atitudes dentro da escola, principalmente junto ao professor e a relação da instituição com a sociedade.

Em 2001, o MEC divulga o Programa Parâmetros em Ação, observada a dificuldade dos professores em aplicar os PCNs. O Ministério argumenta “como propósito apoiar e incentivar o desenvolvimento profissional de professores e especialistas em educação, de forma articulada com a implementação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, dos Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, para a Educação Indígena e da Proposta Curricular para a Educação de Jovens e Adultos” (MEC, 2001). Como primeiro projeto, é publicada a coleção “Educação Ambiental na Escola”, composto de uma série de volumes divididos em:

- Guias do Formador;
- Guias do Professor;
- Guias de Atividades em Sala de Aula.

Esses volumes começaram a ser aplicados em algumas escolas no ano de 2001 e ainda é mantido pelo atual governo. Segundo o SEF/MEC, a implantação do Parâmetros em Ação trabalhando com ênfase na Educação Ambiental vem a contemplar a Lei nº 9795 de 27 de abril de 1999, que dispõe sobre a introdução da educação ambiental na educação formal (Art. 3, II).

Os trabalhos em Educação Ambiental no Brasil são recentes, porém, no mundo só se começou a discutir os problemas no ano de 1972 na 1ª Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente em Estocolmo, colocando em pauta as discussões sobre os problemas ambientais. A Conferência de Estocolmo não foi um evento isolado, mas realizou-se num contexto de atividades e acontecimento que vinham construindo um panorama mundial de discussão das questões ambientais. Vários autores apontam a publicação, em 1962, do livro de Rachel Carson, *Silent Spring*, como um dos principais fatores que propiciou as discussões, reflexões e mobilizações em torno da questão ambiental, apesar de TOLKIEN ter publicado o poema intitulado “Progress in Bimble Town” (1931), tendo apenas um valor literário onde ele relata “cigarros e goma de mascar/ (embrulhados em papel, em caixas de papelão,/ para as pessoas espalharem na grama e na praia);/ oficinas barulhentas, onde gente dura,, esforçada/ e encardida batuca e ruge,/ e os motores zumbem, e as

luzes flamejam,/ a noite inteira – um som cheio de alegria – às vezes, em meio ao ruído (e isso é raro)/ dá para ouvir os gritos de meninos;/ às vezes, tarde, quando motocicletas/ não estão passando estridentes,/ ouve-se ao longe (caso se queira)/ o mar em atividade na praia./ Fazendo o quê? Revirando cascas de laranja,/ empilhando cascas de banana,/ roendo papéis, tentando moer/ um caldo de garrafas, maços e latas,/ antes que um novo dia traga mais,/ antes que as jardineiras da manhã seguinte/ parando à porta da velha estalagem/ com barulho e mau cheiro, buzinas e sons metálicos,/ tragam mais gente à Sabe-Deus-Onde/ e Pouco-lhes-importa, até Bimble Town,/ onde a ladeira, que um dia foi bela,/ com muitas casas, vai decaindo” (TOLKIEN, 2002). O reconhecimento da importância da Educação Ambiental e disponibilizá-los para o público em geral, fez com que se fosse recomendado o treinamento de professores e o desenvolvimento de novos recursos instrucionais e métodos. Os principais resultados formais do encontro constituíram a Declaração sobre o Ambiente Humano ou Declaração de Estocolmo que expressa a convicção de que tanto as gerações presentes como as futuras, tenham reconhecido como direito fundamental, a vida num ambiente sadio e não degradado.

Como consequência da Conferência de Estocolmo, a UNESCO promoveu o Encontro de Belgrado em 1975, onde foram formulados os princípios e orientações para um programa internacional de Educação Ambiental, criando o Programa Internacional de Educação Ambiental (PIEA), o qual propôs que a Educação Ambiental deve ser continuada, multidisciplinar, integrada às diferenças regionais e voltada para os interesses nacionais, estabelecendo a Carta de Belgrado.

A Carta de Belgrado constitui um dos documentos mais lúcidos e importantes gerados nesta década. Fala sobre a satisfação das necessidades e desejos de todos os cidadãos da Terra. Propõe temas que falam que a erradicação das causas básicas da pobreza como a fome, o analfabetismo, a poluição, a exploração e dominação, devam ser tratados em conjunto. Nenhuma nação deve se desenvolver às custas de outra nação, havendo necessidade de uma ética global. A reforma dos processos e sistemas educacionais é central para a constatação dessa nova ética de desenvolvimento. A juventude deve receber um novo tipo de educação que requer um novo e produtivo relacionamento entre estudantes e professores, entre escolas e

comunidade, entre o sistema educacional e sociedade. Finaliza com a proposta para um programa mundial de Educação Ambiental.

Ainda, em atendimento as recomendações da Conferência de Estocolmo, foi realizada em 1977, a Conferência Intergovernamental sobre Educação Ambiental, promovida pela UNESCO com a colaboração da PNUMA, em Tbilisi, Geórgia, ex-URSS (Conferência de Tbilisi). Nesse encontro foi produzida a Declaração sobre Educação Ambiental, "documento técnico que apresentava as finalidades, objetivos, princípios orientadores e estratégias para o desenvolvimento da Educação Ambiental e elegia o treinamento de pessoal, o desenvolvimento de materiais educativos, a pesquisas de novos métodos, o processamento de dados e a disseminação de informações, como o mais urgente dentro das estratégias de desenvolvimento" (DIAS, 1992).

A Conferência de Tbilisi (1977) gerou o conceito mais conhecido de Educação Ambiental: "A educação ambiental é um processo de reconhecimento de valores e clarificação de conceitos, objetivando o desenvolvimento das habilidades e modificando as atitudes em relação ao meio, para entender e apreciar as inter-relações entre os seres humanos, suas culturas e seus meios biofísicos. A educação ambiental também está relacionada com a prática das tomadas de decisões e a ética que conduzem para a melhoria da qualidade de vida".

A Conferência de Tbilisi definiu os seguintes princípios para a Educação Ambiental:

- Considerar o meio ambiente em sua totalidade: em seus aspectos naturais, tecnológicos, sociais, econômico, político, histórico, cultural, técnico, moral, ético e estético;
- Construir um processo permanente e contínuo, durante todas as fases do ensino formal, desde o início da educação infantil;
- Aplicar um enfoque interdisciplinar, aproveitando o conteúdo específico de cada área, de modo a que se consiga uma perspectiva global da questão ambiental;

- Examinar as principais questões ambientais do ponto de vista local, regional, nacional e internacional;
- Concentrar-se nas questões ambientais atuais e naquelas que podem surgir, levando-se em conta a perspectiva histórica;
- Insistir no valor e na necessidade da cooperação local, nacional e internacional, para prevenir os problemas ambientais;
- Considerar explicitamente os problemas ambientais nos planos de desenvolvimento e crescimento;
- Promover a participação dos alunos na organização de todas as suas experiências de aprendizagem, dando-lhes a oportunidade de tomar decisões e aceitar suas conseqüências;
- Estabelecer para os alunos de todas as idades uma relação entre a sensibilização ao meio ambiente, a aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes, para resolver problemas e clarificação de valores, procurando, principalmente, sensibilizar os mais jovens para os problemas ambientais existentes na sua própria comunidade;
- Ajudar os alunos a descobrirem os sintomas e as causas reais dos problemas ambientais;
- Ressaltar a complexidade dos problemas ambientais e, em conseqüência, a necessidade de se desenvolver o sentido crítico e as atitudes necessárias para resolvê-los;
- Utilizar diversos ambientes com a finalidade educativa e uma ampla gama de métodos para transmitir e adquirir conhecimento sobre o meio ambiente, ressaltando principalmente as atividades práticas e as experiências pessoais.

Mas foi em 1992, onde representantes de vários países e Organizações Não-Governamentais se reuniram no Rio de Janeiro, na II Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento Humano. O evento ambiental foi considerado o mais importante do século XX e permitiu pela primeira vez concretizar acordos sobre a proteção ambiental em escala planetária, 20 anos depois da primeira conferência da ONU (Organização das Nações Unidas) sobre o ambiente.

Os 172 Estados representados na Conferência adotaram três tipos de recomendações: a Agenda 21 ou Plano Mundial de Ação para um Desenvolvimento Sustentável no Século 21 o qual formula 2500 recomendações para tornar compatíveis o crescimento econômico, o progresso social e o respeito ao ambiente; a Declaração do Rio sobre o Ambiente e o Desenvolvimento (Carta da Terra) que enumera 27 princípios para explorar os recursos naturais, entre eles o "princípio de precaução" e os princípios relativos a florestas e selvas que é "um documento de orientação para uma gestão ecologicamente correta e viável das florestas e selvas do mundo" (ONU, 1992).

Antes disso, a Convenção sobre o Clima, ratificada por 186 países, entrou em vigor em 1994 e é considerada o principal triunfo da cúpula do Rio de Janeiro. O documento foi ratificado pelo Protocolo de Kyoto de 1997. Ele impõe reduções das emissões de gás que causam o progressivo aquecimento do planeta para os países industrializados e foi adotado em dezembro de 1997 por 77 Estados com exceção dos Estados Unidos que se negaram a ratificá-lo em março de 2001. Sua entrada em vigor depende da Rússia, cujo acordo definitivo é esperado em 2003.

Outra convenção anterior à Conferência do Rio de Janeiro foi a Convenção sobre a Biodiversidade ratificada por 183 países e que entrou em vigor em dezembro de 1993. Ela estabelece a soberania dos Estados sobre suas espécies vivas (animais, plantas, bactérias e genes) e a divisão eqüitativa das vantagens obtidas da exploração dos recursos do hemisfério Sul por parte das transnacionais do Norte. A convenção resultou no Protocolo de Cartagena sobre Biossegurança adotado em janeiro de 2000, na cidade de Montreal (Canadá). O Protocolo foi firmado por 103 países e autoriza um Estado a proibir a importação de organismos geneticamente modificados (OGMs) em virtude do princípio de precaução. O texto só recebeu a aprovação de 22 países, frente às 50 ratificações necessárias para sua entrada em vigor. Por último, a Convenção sobre a Desertificação, adotada em junho de 1994 e ratificada por 181 países, entrou em vigor dezembro de 1996. Devido à falta de financiamento, suas boas intenções ficaram apenas no papel.

No Brasil, o governo a Lei 9795, de 27 de abril de 1999 que institui a Política Nacional de Educação Ambiental no Brasil lançando e executando uma política ambiental, relacionando órgãos envolvidos.

A situação no Brasil, após a Conferência de Tbilisi “foi a mesma da grande maioria dos países pobres, ou seja justamente onde a Educação Ambiental seria mais necessária, dadas as cruéis realidades sócio-econômicas ali instauradas, sob a égide de modelos de desenvolvimento impostos, de notória capacidade de degradação da qualidade de vida, a Educação Ambiental não se desenvolveu o suficiente para ser capaz de produzir as transformações necessárias” (DIAS, 1992).

A Educação Ambiental e a Ecologia não devem ser confundidas, mas para tratar-se de problemas ambientais é necessário ter-se conhecimento de ecologia. No Brasil, assim como entre a população, ainda se utiliza o termo Ecologia para se referir aos problemas ambientais.

5. MATERIAL E MÉTODOS

5.1 Diagnóstico

O Município de Antonina fica a 90 km de distância da capital paranaense e se localiza no litoral do Estado, dentro da Baía de Paranaguá. Boa parte das matrículas na rede pública de ensino está nas escolas municipais do Ensino Fundamental (PARANACIDADE, 2003), com 3462 matrículas contra 722 do Ensino Médio. A Escola Municipal Octavio Secundino trabalha com turmas das Séries Iniciais do Ensino Fundamental e possui em torno de 300 alunos regularmente matriculados.

5.2 Material:

- Fichas de Personagem (Anexo 01);
- Dados de 6 faces;
- Cartas com animais (Anexo 02);
- Aventura Solo "Investigação em Nova Pirapora" (Anexo 03);
- Livro de Regras (Anexo 04)
- Oficina paradidática "Brinquedos para sempre" (Anexo 05)
- Manual "Criando uma oficina paradidática" (Anexo 06)

5.3 Conceitos Envolvidos:

- Educação Ambiental;
- Reconhecimento das espécies de peixes coletados em Antonina;
- Industrialização;
- Saneamento Básico;
- Sociedade, Tecnologia e Trabalho;
- História regional de Antonina.

5.4 Cenário

Foi aplicada uma oficina denominada *A Turma da Baía de Antonina*, onde os alunos deveriam representar personagens que participam de uma aventura para desvendar os mistérios do desaparecimento gradual dos peixes na Baía. Deve-se

utilizar o enredo da Aventura Solo "Investigações em Nova Pirapora", adaptando-a sob os preceitos do RPG do modelo educacional de ZANINI (2003).

5.5 Atividades

Foi eleita a 4ª série do Ensino Fundamental para aplicação da oficina, participando voluntariamente 20 alunos na pesquisa em horário especial (fora do turno).

5.4.1 Primeira visita: Atividades sobre a resiliência de ambientes costeiros (adaptado de BRASIL, 2001 p. 71). Realizou-se a leitura das perguntas, intercaladas com espaço para os alunos discutirem respostas; Discussão sobre mangues; Discussão sobre a atividade pesqueira de Antonina.

5.4.2 Segunda visita: Montagem de personagens (FUJII *et al*, 2002) e aplicação da aventura *A Turma da Baía de Antonina*.

5.4.3 Terceira visita: Aplicação de Aventura-Solo (adaptado de NARDINO, 2002)

5.4.4 Quarta visita: Avaliação da oficina.

6. DISCUSSÃO

Os alunos se mostraram receptivos à pesquisa e participaram de forma intensa durante todo o processo. Apesar da dificuldade apresentada na leitura dos textos, gerou resultado positivo devido ao interesse desenvolvido pela oficina.

As discussões acerca das questões dos ambientes litorâneos demonstraram que os alunos possuíam conhecimentos provindos de seu convívio familiar e social. Houve integração quando se trabalhava o conhecimento provindo dos alunos filhos de pescadores com os alunos cujos pais tinham ocupação profissional diferente da atividade pesqueira.

Entretanto o RPG se mostrou como uma ferramenta interessante para o trabalho educacional, mesmo havendo alguns problemas resultantes do fato de ser uma metodologia ainda inédita e pouco explorada. Contudo, espera-se que isso seja divulgado dentro do meio educacional e promova a formação de multiplicadores do processo.

Pelo fato do RPG ser um jogo e, portanto, permitir a diversão, mostra que ao mesmo tempo que o aluno aprende com as ações, ele pode interpretar o seu personagem, permitindo o desenvolvimento da criatividade.

Infelizmente, devido ao tempo dedicado à aplicação da técnica ter sido pequeno, não se pôde trabalhar a sensibilização de forma adequada. Calcula-se que, em caso de aplicação continuada e efetiva, ela deva acontecer no período mínimo de um ano.

7. CONCLUSÃO

- Os atributos dos Jogos de Interpretação de Personagens permitem seu uso na Educação seguindo as recomendações dos Parâmetros Curriculares Nacionais.
- Os Jogos de Estratégias de Cartas têm grande participação no desenvolvimento do raciocínio matemático, mas não da liderança.
- É possível uma tomada de valores e mudança de atitudes através da oficina *A Turma da Baía de Antonina* proporcional ao tempo de aplicação.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, F. **Caminhos para o uso do RPG na Educação**. Disponível em <<http://www.historias.interativas.nom.br/educ/rpgeduc.htm>> Acesso em: 10 jul. 2002.
- BRAGA, J. M. **Aventurando pelos caminhos da leitura e da escrita de jogadores de Role Playing Game (RPG)**. Disponível em <<http://www.anped.org.br/1604t.htm>> Acesso em: 4 jul. 2002.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Programa Parâmetros em Ação. Meio Ambiente na Escola**. Caderno de Apresentação. MEC/SEF : Brasília, 2001.
- _____. **Programa Parâmetros em Ação. Meio Ambiente na Escola**. Guia de Atividades do Professor. MEC/SEF : Brasília, 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Fundamental): Ciências Naturais**. MEC/SEF : Brasília, 1998.
- CANCELLARIUS, P. **De correctione hominum**. In: **CARMINA Burana**. Bayerische Staatsbibliothek München: Benediktbeuren, 1806.
- DJONES, K. (org.) **Código de Conduta no RPG**. Disponível em <<http://www.planetrpg.com.br>> Acesso em: 10 maio 2002.
- FREIRE, P. **Ação cultural para a liberdade e outros escritos**. Paz e Terra : Rio de Janeiro, 1976.
- FUJII, R. S. (org.); NARDINO, V. A.; SARTORATO, I. V. GOMES, M. de C.; MAIA CORRÊA, M. F. **Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Roleplaying Game - RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio**. Curitiba: UFPR-PROGRAD, 2002. 256 p. Relatório de Atividades 2002.
- GIOPPO, C. (org.) **A produção do saber docente no ensino de Ciências: uma proposta de intervenção**. IBPEX : Curitiba, 1999.
- JACKSON, S. **Gurps: Generic Universal Roleplaying System: Módulo Básico**. 2ª ed. Trad. por Douglas Quinta Reis; Rev. por Cynthia Monegaglia Fink. Devir : São Paulo, 1994.
- LACERDA SANTOS, G. A Telemática a Serviço da Alfabetização Científica e Tecnológica de Professores de 1º e 2º graus dos Países Membros do Mercosul. **Colabora - Revista Digital da CVA-RICESU**, v.1, n. 4, Disponível em

<http://www.ricesu.com.br/colabora/n4/artigos/n_4/id04.php> Acesso em: 21 ago. 2003.

LIMA, G. R. **Ensaio sobre Saúde Mental e RPG: Os Jogos de Interpretação e os jovens. A saúde mental dos jovens é prejudicada pelo RPG?** Disponível em <<http://www.mundorpg.com.br>> Acesso em: 08-dez. 2002.

LINS, M. I. A. in PODKAMENI, A. B; GUIMARÃES, M. A. C. (org.) **Winnicott na PUC – 100 anos de um analista criativo**. NAU : Rio de Janeiro, 1997.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**. [s.e.] : São Paulo, 2002.

MIZUKAMI, M. G. N. **Ensino das abordagens do processo pedagógico**. Universitária : São Paulo, 1986.

NARDINO, V. A. **Aventura-Solo – Mistério em Nova Pirapora**. In: _____. **Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Roleplaying Game - RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio**. Curitiba: UFPR-PROGRAD, 2002. 256 p. Relatório de Atividades 2002.

PADILHA, R. G. **Educação Ambiental: os alunos do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná estão aptos a atuar?** Curitiba, 2001. XX f. Projeto de Monografia (Bacharelado em Ciências Biológicas) – Departamento de Botânica, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná.

PARANÁ. Departamento de Ensino do Primeiro Grau. **Currículo Básico para a Escola Pública do Paraná**. Imprensa Oficial do Estado do Paraná : Curitiba, 1990.

PARANACIDADE. **SEDU – PARANACIDADE**. Antonina: Aspectos Urbanos, Educacionais e de Saúde. Disponível em <http://www.paranacidade.org.br/municipios/a_urbanos.php?id_municipio=15> Acesso em: 3 set. 2003.

REIN-HAGEN, M.; GREENBERG, A.; WIECK, S. **Vampire: The Masquerade**. White Wolf : Washington, 1992.

RIBEIRO, F. **As regras de Live Action que jamais devem ser quebradas**. Disponível em <<http://www.brazil-afterlife.com.br>> Acesso em: 10 out. 2002.

SARTORATO, I. V. **Introdução ao RPG**. In: _____. **Alfabetização Tecnológica e Científica utilizando Jogos de Interpretação de Personagens (Roleplaying Game - RPG) para a produção de um Manual de Aulas Práticas e Oficinas de Ciências e Biologia aplicáveis ao Ensino Fundamental e Médio**. Curitiba: UFPR-PROGRAD, 2002. 256 p. Relatório de Atividades 2002.

TOLKIEN, J. R. R. **Roverandom**. Trad. Waldéa Barcellos. Martins Fontes : São Paulo, 2002. 127 p. il., aquar. color.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Martins Fontes : São Paulo, 1994.

ZANINI, M. do C. **Criando uma aventura paradidática**. Disponível em <<http://www.simposiorpg.com.br>>. Acesso em: 15-jan-2003.

9. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

AMARAL, M. A.(org); ALDAR, J. L.; FRUET, L. H. **Como Defender a Ecologia: Tudo o que você pode fazer para salvar o meio ambiente**. Guias Práticos Nova Cultural. Nova Cultural : São Paulo, 1991.

ARROYO, M. **Reflexões sobre a Educação e a Formação de Professores**. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Pró-Reitoria de Graduação. **Fórum de Licenciatura: Caderno n. 2**. CEGRAF-UFG : Goiânia, 1994.

AZEVEDO, A. B. *et al.* **Relato de Experiência: Projeto RIDEC**. In: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Pró-Reitoria de Graduação. **Fórum de Licenciatura: Caderno n. 4**. CEGRAF-UFG : Goiânia, 1997.

CHARLTON, C.; FENLON, P. **Rolemaster Fantasy Role Playing**. 2ª ed. Iron Crown Enterprises : Charlottesville, 1999.

FELDMANN, F. (org). **Guia da Ecologia: Para entender e viver melhor a relação homem-natureza**. Guias Abril. Abril : São Paulo, 1992.

POLETTTO, A. **Aventura do Aprendizado**. In: Revista Educação. n. 258 set. 2002. Segmento : São Paulo, 2002.

ANEXOS

ANEXO 01

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Monografia de Roberto Shiniti Fujii

FICHA DA PERSONAGEM

JOGADOR	CLASSE
PERSONAGEM	CARGO/PROFISSÃO

DESENHO DA PERSONAGEM

ATRIBUTOS SOCIAIS

REPUTAÇÃO/POPULARIDADE											STATUS						RECURSOS									
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	0	1	2	3	4	5	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o										

PERÍCIAS

	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO

VANTAGENS

Pontos de Experiência:

ANEXO 02

CARTAS DE ANIMAIS

- Recorte nas linhas pontilhadas as 8 cartas de seu *deck*;
- Desenhe no espaço abaixo do nome do animal, a figura dele;
- Ele será seu companheiro para ajudar a resolver o mistério.

PEIXE 1	PEIXE 2	SIRI	CAMARÃO
Vive no mar Alimenta-se de Peixe 2 Vive sozinho	Vive no mar Alimenta-se de Peixe 3 Vive em cardume	Vive no mangue Alimenta-se de frutos Vive sob raízes	Vive no mangue e no mar Alimenta-se de plâncton Vive em grupo (nadador)
PEIXE 3	PEIXE 4	CAMARÃO 2	CAMARÃO 3
Vive no mar e no mangue Alimenta-se de Peixe 4 Vive sozinho	Vive no mangue Alimenta-se de Camarão 1 Vive sozinho	Vive no mar Alimenta-se de pequenos animais Vive no fundo	Vive no mar Alimenta-se de pequenos animais Vive nadando na coluna d'água

ANEXO 03**INVESTIGAÇÃO EM NOVA PIRAPORA**

Você é um pesquisador que trabalha para o governo do seu Estado na divisão de Estudos e Manutenção Ambiental. Seu trabalho é investigar as causas e consequências de qualquer alteração ambiental, causada ou não pelo homem.

Numa manhã, você recebe uma convocação pedindo que se dirija à cidade de Nova Pirapora, pois o prefeito de lá está enfrentando um problema com o lago que abastece a cidade e outras vizinhas. O referido lago é fonte de renda para várias famílias que vivem em suas margens e dependem da pesca. Mas há algumas semanas a mortalidade de peixes neste lago tem prejudicado a sobrevivência destas famílias. O prefeito proibiu o consumo da água do lago, mas não sabe realmente se há algum risco para a população. Sendo assim você parte na manhã seguinte em direção à cidade. Comece pelo parágrafo 1.

- 1** Depois de 3 horas de viagem você chega até a cidade de Nova Pirapora. Você se instala numa hospedaria. Hora de fazer um inventário. Além dos seus pertences pessoais você também traz recipientes para coleta de amostras dos animais, da água e do solo.

Ainda é de manhã e você pode começar o trabalho imediatamente. Por onde será?

Vai até o local do lago? Vá para **17**.

Vai até a Biblioteca da cidade? Vá para **36**.

Vai entrevistar as pessoas da cidade? Vá para **9**.

- 2** Às margens do lago você encontra vários tipos de gramíneas e arbustos. Todos parecem estar bem vigorosos apesar do solo aparentemente pobre da praia. Dentro do lago você encontra uma quantidade relativamente grande de algas. Volte para **17**.

- 3** $[Mg^{++}]$ significa concentração de magnésio. No organismo o magnésio tem uma ação anestesiante muscular. Volte para **33**.

4 O pH é a medida da acidez de um líquido. Quanto menor o valor do pH mais ácido é o líquido estudado. A acidez tem uma influência muito grande e um organismo. A velocidade de reações químicas e a estrutura de proteínas podem ser modificadas com a alteração do pH. O organismo de vertebrados, em geral, é muito sensível a mudanças do seu pH interno, porém, a maioria deles tem sistemas que mantêm o pH sempre numa faixa ideal. A alteração de pH num meio pode ser causada, entre outras razões, pelo acúmulo de matéria orgânica, pelo metabolismo de bactérias ou pela alteração da composição de sais presentes no líquido. Volte para **33**.

5 As espécies *Malacofagus hypothetycus* e *Ficticius kalium*⁴ são peixes teleósteos que se alimentam principalmente de caramujos. Eles são considerados exóticos no lago. A principal curiosidade sobre estas duas espécies é que elas, de alguma forma, conseguem resistir a concentrações de sais extremamente altas, principalmente de potássio, chegando a resistir a concentrações próximas a 25 milimols por litro. Volte para **16**.

6 A concentração de oxigênio ($[O_2]$) dissolvido é um limitante de extrema importância em sistemas aquáticos. O nível de oxigênio disponível na água é muito menor que no ar por isso os animais que respiram na água têm sistemas respiratórios muito bem adaptados para retirar oxigênio dela. A quantidade de oxigênio dissolvido na água depende principalmente da temperatura, mas também pode ser afetada pela osmolalidade/salinidade. Volte para **33**.

⁴ Espécies fictícias criadas especificamente para a aventura solo.

7 Por alguma razão ocorreu uma queda no nível de oxigênio da água tornou a competição com as espécies exóticas mais intensas e os peixes nativos não estão conseguindo resistir. Infelizmente você não diz por que o O₂ dissolvido na água se alterou e esqueceu que o *M. hypothetycus* e o *F. kalium* não são mais resistentes à falta de oxigênio que os outros. Uma pena...

8 O prazo da sua investigação está se encurtando cada vez mais. É hora de relatar o que você descobriu. O que você vai alegar como causa da morte dos peixes do lago?

Formule uma hipótese utilizando dois dos itens abaixo. Some os números correspondentes a cada item e vá para o parágrafo que resultou dessa soma.

[K⁺] (concentração de potássio) **8**.

Oxigênio dissolvido na água **5**.

Mineração **29**.

Competição por recursos com o *Malacofagus elou* o *Ficticius* **2**.

9 O povo da cidade é muito prestativo e todos parecem interessados em solucionar o problema do lago. No entanto eles não sabem informar muita coisa.

Em dois pontos, porém, todos concordam: existem dois peixes que não morreram como os outros, o *carunchinho* e o *catuíra*⁵. Esses dois peixes são considerados pragas, pois não são comestíveis, mas aparecem em grande quantidade no lago. O outro ponto é que, de uns meses pra cá, a água do lago tem ficado levemente salgada.

Depois de um dia entrevistando as pessoas você volta para a base. Vá para **18**.

⁵ Espécies fictícias criadas especificamente para a aventura solo.

10 A seu ver, a alta concentração de K^+ no lago tornou os peixes nativos extremamente frágeis à competição por alimento o que fez com que eles morressem. O seu relatório, entretanto, não explica como o K^+ foi parar lá. Alguém vai ter que voltar à cidade e terminar o seu trabalho...

11 Não existem mapas atuais da cidade. Tudo o que você consegue são dois mapas antigos, de 30 anos atrás. Um é um estudo de relevo e o outro é sobre composição do solo.

Os mapas mostram que numa altitude de 70 metros acima do nível do lago existe uma região em que a rocha é desconhecida ou não pesquisada.

Você pergunta à bibliotecária que região é aquela. Ela pensa um instante e então responde:

“Ah! Esse lugar é onde foi instalada a mineradora. Fica fora dos limites da cidade. Se o senhor quiser chegar lá é só pegar a Rua principal e virar à esquerda no trevo”.

Se quiser pesquisar mais alguma coisa volte para **36**.

Se quiser visitar a tal mineradora vá para **22**.

12 Fitoplâncton compreende organismos do grupo das algas cianofíceas e algas unicelulares como as euglenófitas, clorófitas, diatomáceas e dinoflagelados. O fitoplâncton é o principal produtor em cadeias alimentares aquáticas abastecendo-a com oxigênio e compostos orgânicos. Eles servem de alimento ao zooplâncton que por sua vez serve de alimento a organismos maiores.

O fitoplâncton, porém, torna-se um problema quando ocorre eutrofização da água: uma entrada muito grande de detritos orgânicos promove a multiplicação desses organismos que consomem todo o oxigênio disponível, matando os outros organismos do rio ou lago. Volte para **33**.

13 Infelizmente uma coisa não tem necessariamente a ver com a outra. Seu relatório fica muito vago e outro pesquisador tem que ir para terminar o seu trabalho...

14 Você se lembra de que, como funcionário governamental a serviço, tem o direito de verificar qualquer documento que quiser. O recepcionista faz uma cara de descontentamento e permite, muito a contragosto, que você mexa na papelada da empresa.

Depois de vasculhar todos os documentos possíveis você não encontra nem o alvará de funcionamento, muito menos o relatório de impacto ambiental autorizando a exploração naquela área. Essa extração é totalmente irregular!

Sem muito mais o que fazer por aqui você volta à base. Vá para **18**.

15 $[Na^+]$ significa concentração de sódio. O sódio, junto com o cloreto, é o principal íon encontrado na água marinha e o responsável pela sua salinidade. O sódio, no organismo, tem um papel fundamental na transmissão dos impulsos nervosos e na regulação da pressão sangüínea. Ele é encontrado em maior quantidade dentro das células e em menor quantidade fora delas. Essa diferença de concentração é que permite o impulso nervoso. Volte para **33**.

16

A bibliotecária lhe traz uma pilha de livros e documentos. Você começa selecionando aqueles que dizem respeito ao lago. Um dos registros de saúde e saneamento básico lhe chama a atenção.

Ali diz que há 10 anos atrás o lago da cidade era um foco de esquistossomose. Para conter a epidemia a prefeitura financiou a introdução de duas espécies de peixes predadoras de moluscos: o *Malacofagus hypothetycus* e o *Ficticius kalium* conhecidas popularmente como Carunchinho e Catuíra⁶.

Se quiser pesquisar mais alguma coisa volte para **36**.

Se quiser saber mais sobre estas duas espécies de peixes vá para **5**.

17

O lago é um pouco afastado da cidade, mas não é difícil chegar lá. A visão é bem desanimadora: montes de peixes bóiam na superfície e se amontoam nas margens. À volta do lago existe uma praia e mais ao longe são visíveis as casas dos pescadores seguindo o contorno do lago. O diâmetro total do lago deve chegar a 12 quilômetros.

Você trouxe consigo os seus recipientes de coleta.

Você quer analisar o solo do lago? Vá para **30**.

Você vai coletar os peixes mortos? Vá para **24**.

Medir a temperatura da água? Vá para **29**.

Prefere analisar a vegetação do local? Vá para **2**.

Prefere conversar com os pescadores? Vá para **25**.

Você quer pegar amostras da água? Vá para **23**.

Já fez tudo o que queria e prefere voltar para a base? Vá para **18**.

⁶ Espécies fictícias criadas especificamente para a aventura solo.

18 No final do dia você volta ao hotel onde está hospedado para rever suas anotações e começar a preparar um possível relatório.

Após uma noite de sono você acorda pela manhã bem cedo. O café é servido na cantina do hotel. Você faz o desjejum e retoma ao seu quarto.

O que você fará hoje?

Pesquisar na biblioteca da cidade? Vá para **36**.

Ir até o lago? Vá para **17**.

Entrevistar a população sobre o lago? Vá para **9**.

Se você acha que já tem dados suficientes pode tentar concluir alguma coisa. Se for isso o que você deseja fazer vá para **8**.

19 $[K^+]$ significa concentração de potássio. O potássio (K) é um elemento de extrema importância no organismo. Ele é encontrado em grande quantidade dentro das células e pouco fora delas. Essa diferença permite que haja uma diferença de cargas elétricas dentro e fora da célula e torna possível mecanismos extremamente importantes como o impulso nervoso. Volte para **33**.

20 Ele diz que não pode permitir que estranhos mexam nos documentos da empresa e pede “educadamente” para que você se retire.

Se você prefere não arrumar confusão vá para **18**.

Se você deseja entrar a força, vá para **27**.

Se você prefere tentar convencer o funcionário a lhe ajudar, vá para **14**.

21 O recepcionista procura debaixo da mesa e lhe dá alguns fôlderes explicando as atividades da empresa. Ele explica que foi descoberta uma jazida de mármore neste local. Volte para **22**.

22 Você sai imediatamente da biblioteca e se dirige até a tal mineradora. O acesso até o escritório é livre e você não tem problemas em chegar até lá.

Na recepção um homem portando um crachá da instituição lhe atende.

Você deseja perguntar que minério eles exploram aqui? Vá para **21**.

Você deseja conhecer as instalações? Vá para **35**.

Deseja dar uma olhada nos registros e alvarás da empresa? Vá para **20**.

23 Usando os recipientes você coleta algumas amostras da água. Para analisá-las você tem que mandar os recipientes de volta para a cidade e esperar a chegada dos resultados. Vá para **33**.

24 Com a ajuda de alguns garotos que estavam acompanhando o seu trabalho você identifica sete peixes presentes no lago e coleta alguns exemplares mortos. Os peixes que você coletou são:

Carunchinho: 2

Poiru: 15

Teraíra: 23

Peixe-faca: 17

Catuíra: 1

Paritã: 19

Uriaçu: 8

Volte para **17**.

25 Os pescadores não sabem informar muita coisa de útil. Porém eles relatam que os peixes conhecidos como carunchinho e catuíra não morreram tanto como os outros. Eles falam com um tom de desânimo e acabam revelando que esses peixes são como pragas, pois não servem pra nada, mas aparecem em grande quantidade. Eles também dizem que a água ficou um pouco estranha, como se estivesse salgada.

Volte para **17**.

26 As bactérias são os organismos responsáveis pela decomposição dos restos orgânicos. A parte inicial da decomposição é feita por bactérias do tipo aeróbia, isto é, que respiram oxigênio. A parte final da decomposição é feita por bactérias do tipo anaeróbia, isto é, que não vivem na presença de oxigênio. Na verdade qualquer tipo de bactéria pode decompor totalmente os restos orgânicos, mas aquelas que utilizam oxigênio são mais eficientes de decompor moléculas complexas do que as que não utilizam o oxigênio. Volte para **33**.

27 Você não dá a mínima para o que ele diz e passa por ele em direção à sala dos arquivos. Ele não tem muito que fazer a não ser deixá-lo passar.

Você começa a procurar nos arquivos, mas não consegue encontrar os documentos que procura. Você não tem muito tempo. Logo aparece um segurança e coloca você dali pra fora. Vá para **18**.

28

Osmolalidade é a quantidade de partículas num determinado volume de líquido. No caso de rios, lagos e mares é usado como uma medida da quantidade de sal dissolvido na água. A diferença de osmolalidade entre a água e o sangue do animal que vive nela é muito importante. Se o sangue do animal tem osmolalidade mais alta então ele vai absorver água e perder sais minerais. Se ocorrer o contrário ele irá perder água e ganhar muitos sais. Ambas as situações apresentam problemas para o animal então ele tem que ter mecanismos para evitar ou diminuir esses efeitos. Geralmente os animais têm mecanismos que lhes permitem regular a osmolalidade do seu sangue preferencialmente em seu próprio ambiente, podendo ou não resistir a ambientes de osmolalidade diferente.

Volte para **33**.

29

A temperatura da água está por volta de 19°C. Normal para este tipo de lago nesta região. Volte para **17**.

30

Usando uma pá especial você coleta uma amostra de solo do fundo do lago. Trata-se de arenito, semelhante à areia encontrada nas margens. Provavelmente todo o lago tem um solo rico em sílica (SiO_2). Volte para **17**.

31

Aparentemente a mineração está alterando os solutos na água e as espécies *M. hypothetycus* e *F. kalium* estão conseguindo resistir a essa mudança melhor que os outros peixes e assim conseguem obter mais alimento. O prefeito torce o nariz para o seu relatório, mas resolve lhe dar um crédito.

Ele fica chocado ao descobrir que a mineradora não tem nem alvará, quanto mais um relatório de impacto ambiental. Faltam algumas explicações no seu relatório, mas parece que as coisas se encaixam. Nada mal!

32

[Cl⁻] significa concentração de cloreto. Junto com o sódio, o cloreto é o principal componente do sal marinho. No organismo o cloreto participa da regulação do volume das células sendo secretado ou absorvido conforme a necessidade. Volte para **33**.

33

Você manda os recipientes de amostras de volta para a universidade e aguarda os resultados na base. No dia seguinte, por fax, lhe é enviada a Tabela a seguir:

Medição
Níveis Encontrados
Níveis Normais

Osmolalidade da água: **28**

150 mOsm/kg

10 mOsm/kg

[K⁺]: **19**

0,12 mmol/kg

0,04 mmol/kg

[Na⁺]: **15**

0,40 mmol/kg

0,39 mmol/kg

[Cl⁻]: **32**

0,31 mmol/kg

0,23 mmol/kg

[Mg⁺⁺]: **3**

0,26 mmol/kg

0,21 mmol/kg

[O₂] dissolvido: **6**

3,01 mL/L

6,57 mL/L

Fitoplâncton: **12**

36 céls/□L

21 céls/□L

Bactérias: **26**

214 céls/□L

32 céls/□L

pH: **4**

6,4

7,1

Os números ao lado dos itens da coluna Medição são os parágrafos para onde você deve ir para saber mais a respeito do que significam. Quando terminar vá para **18**.

34 Infelizmente uma coisa não tem necessariamente a ver com a outra. Seu relatório fica muito vago e outro pesquisador tem que ir para terminar o seu trabalho...

35 O próprio homem que lhe atendeu se oferece para conhecer as instalações. Ele lhe leva para dar uma volta para o escritório, mas não permite que você visite o local da extração alegando medidas de prevenção de acidentes. Volte para **22**.

36 Chegando na Biblioteca da cidade, você se depara com um acervo muito limitado de obras. Felizmente é muito provável que eles tenham um bom registro de fatos sobre a própria cidade.

A bibliotecária se dirige até você e lhe pergunta: "Posso ajudá-lo?"

Você quer ver os mapas geológicos? Vá para **11**.

Você quer pesquisar sobre a história da cidade? Vá para **16**.

Já pesquisou tudo o que queria e deseja voltar para a base? Vá para **18**.

37 Uma vez que a jazida onde a exploração está ocorrendo está num nível acima do lago você conclui que os minerais ricos em potássio estão sendo levados da jazida para o lago, provavelmente pela ação da chuva. Os peixes que não conseguem regular essa alta concentração acabam absorvendo esse elemento passivamente causando parada dos impulsos nervosos e morte. O seu relatório surpreende o prefeito que promete tomar providências imediatas para exigir providências por parte da mineradora. Parabéns!

ANEXO 04

Montagem do Sistema

O sistema funciona baseado numa rolagem de dois dados de seis faces (2D6). O valor obtido nos dados é somado a um valor determinado na planilha da personagem. Se o resultado dessa somatória ultrapassar o valor de dificuldade estipulado pelo mestre, ação pretendida pela personagem resulta em sucesso. É importante fornecer os dois dados aos jogadores, podendo sugerir a eles que adquiram seus próprios dados ou o próprio mestre tenha os seus, para utilizar durante as sessões.

Recomenda-se que se limite a rolagem de dados para que se incentive a pesquisa em fontes externas às fornecidas pelo material. Nesse sentido, pode-se deixar que várias rolagens aconteçam para cada personagem na primeira sessão, mas na segunda, já se restrinja 10 rolagens com nível de dificuldade 8 e da terceira em diante, 7 rolagens de dados com nível de dificuldade 10.

Os parâmetros de dificuldade estipulados para a rolagem de dados podem ser os demonstrados na Tabela 01:

TABELA 01 – RELAÇÃO ENTRE O RESULTADO NA JOGADA ALEATÓRIA DE 2 DADOS CÚBICOS E A DIFICULDADE IMPOSTA NO RESULTADO DA AÇÃO PELO MESTRE.

Jogada	Dificuldade
Fácil	6
Média	8
Difícil	10

Exemplo: a personagem quer tentar identificar uma espécie de planta. Ela tem 3 níveis da perícia Botânica. O mestre diz que para conseguir identificar a planta, a dificuldade será de 7. Ela rola 2D6 e consegue o valor 4 (somando os dois dados). Somando com 3, originária da Perícia, temos 7, significando que ela obteve sucesso.

Nesse momento, o mestre informa ao aluno qual o tipo de planta, mas ele não o faz sempre.

Dados da Personagem

É necessário que o aluno indique os dados principais para sua identificação na oficina. Nesse momento ele irá criar uma outra pessoa, uma personagem que será independente e que atuará dentro da oficina, interagindo com outras criadas por outros alunos. No espaço Jogador, o aluno deve colocar seu nome real; em Classe, ele deve escolher entre as Classes disponíveis para a oficina (V. Classes de Personagens). No espaço Personagem, o aluno deve colocar o nome do seu personagem, que pode ser criado por ele ou ser o mesmo nome do aluno. Por último, em Cargo/Profissão, ele deve escolher um dos cargos ou profissões disponíveis (V. Classes de Personagens).

Distribuindo Pontos na Planilha

Os pontos são distribuídos de acordo com a personagem escolhida pelo aluno. Basicamente temos para o sistema criado, 10 pontos, os quais o aluno poderá distribuir na planilha a seu gosto. Entretanto, não deverá sobrar e nem faltar pontos na planilha no ato da criação. No RPG, diz-se que o jogador “gasta” os pontos disponibilizados pelo mestre.

Cada setor da planilha (Atributos Sociais e Perícias) tem um determinado peso, isso significa que, para inserir um nível em determinada característica, é necessário gastar tantos pontos disponíveis.

Inicialmente, são dados 10 pontos para que o aluno distribua na planilha. É possível que o professor deseje disponibilizar mais pontos, mas é bom lembrar que muitos pontos podem facilitar o trabalho do aluno incentivando-o a rolar dados todas as vezes que necessitar de um conhecimento, ao invés de pesquisa-lo.

Para distribuir os pontos, deve-se ressaltar que cada categoria tem pesos diferentes. Cada nível de Atributos Sociais valem 2 pontos e cada nível de Perícias vale 1 ponto, como mostrado na Planilha exemplificada no final do capítulo. Esclarece-se que não deve faltar e nem sobrar pontos a serem distribuídos.

Após distribuir os pontos, o aluno poderá comprar até duas Vantagens, sem gastos de pontos. Ele deverá definir se as Vantagens serão dois Contatos, duas

Influências ou um Contato e uma Influência. Ele poderá comprar vantagens extras pelo custo de dois pontos, ou abdicar de cada uma das Vantagens iniciais para ganhar dois pontos e distribuir na planilha.

Exemplo: O aluno tem 10 pontos para gastar na personagem. Caso ele deseje aumentar um nível em Recursos, na verdade ele deverá gastar dois pontos e preencher uma lacuna das dez mostradas na planilha, ficando com oito pontos ainda disponíveis para gastar. Se ele desejar aumentar mais um nível em Recursos, ele ficará com seis pontos disponíveis para gastar em toda a planilha.

Atributos Sociais

Os Atributos Sociais são valores inatos da criação da personagem, que a caracterizarão no contexto da história e os quais são colocados no momento da criação do mesmo. Aqui disponibilizamos três:

Reputação/Popularidade

A Reputação/Popularidade são atributos da personagem que determinam a aceitação do mesmo perante a sociedade. Quantitativamente os níveis variam entre -5 a +5, onde um valor negativo significa que a personagem é conhecida, mas não é bem quisto e um valor positivo significa que a personagem é bem conhecida e querida por todos, sendo o valor nulo, a pessoa é publicamente anônima.

Esse atributo influencia qualquer ação em que a opinião pública seja importante e modifica os valores de algumas vantagens.

Caso o aluno deseje mais pontos para gastar, ele poderá retirar de Reputação/Popularidade esses pontos, abaixando os níveis. Cada nível retirado equivale a dois pontos a serem distribuídos na planilha.

A Reputação/Popularidade se modifica caso o aluno realize alguma ação que seja prejudicial ou admirável à opinião pública. Nas ações prejudiciais, o professor deve tirar um nível da planilha, enquanto ações admiráveis adicionam ações.

Status

Status é a posição social na qual a personagem encontra-se, ou, também, o patamar hierárquico dela na sociedade.

Geralmente ele pode estar ligado a Recursos, mas isso não é uma regra, pois uma pessoa pode sustentar uma posição social a qual seus recursos não

permitem, da mesma forma que, uma pessoa rica pode viver como um “ilustre desconhecido”.

O Status varia entre 0 e 5 níveis, onde o valor nulo representa a ausência de status e o valor máximo (5), uma pessoa de grande importância na hierarquia social da cidade. Influencia na rolagem de dados onde o nível social é importante.

Recursos

Recurso é o poder econômico da personagem, quanto maior, mais dinheiro ou bens a personagem dispõe. Na Tabela 02, representa-se a quantidade de recursos de acordo com os pontos preenchidos na planilha.

TABELA 02: RELAÇÃO ENTRE PONTOS DISTRIBUÍDOS EM RECURSOS E SUA EQUIVALÊNCIA COM SALÁRIOS MÍNIMOS.

Pontos	Equivalente de Recursos em Salários Mínimos (SM)
1	Até 5 SM
2	De 6 a 10 SM
3	De 11 a 15 SM
4	De 16 a 20 SM
5	De 21 a 25 SM
6	De 26 a 35 SM
7	De 36 a 45 SM
8	De 46 a 55 SM
9	De 56 a 85 SM
10	De 86 a 110 SM

Perícias

As perícias são peculiaridades e especialidades da personagem de acordo com a Classe e o Cargo/Profissão escolhidos pelo aluno. São divididas em dois grupos:

Perícias Sociais (S): Perícias que versam sobre Administração e Direito.

Perícias Tecnológicas/ Científicas (TC): São aquelas que abrangem as áreas de ciência e tecnologia.

Administração Privada (S)

Conhecimentos administrativos sobre o funcionamento de instituições privadas.

Administração Pública (S)

Conhecimentos administrativos sobre o funcionamento de instituições públicas.

Agronomia (TC)

Conhecimentos referentes às técnicas de manejo agrícola e administração de zonas rurais.

Arqueologia (TC)

Ciência que estuda a história das civilizações antigas.

Bioquímica (TC)

Ciência que estuda as reações químicas que mantêm a vida.

Botânica (TC)

Ciência que estuda as plantas, fungos e algas.

Comércio (S)

Conhecimentos integrados de administração e contabilidade.

Contabilidade (S)

Técnicas de manutenção dos livros e documentos de uma empresa pública ou privada.

Diplomacia (S)

Habilidade de fazer negociações e acordos.

Direito Ambiental (S)

Estudo das leis ambientais.

Direito Penal (S)

Estudo do Código Penal. No Brasil ele é representado por um conjunto de normas e definições sobre crimes.

Direito Privado (S)

Estudo das leis referentes ao indivíduo.

Direito Público (S)

Estudo das leis de âmbito público.

Ecologia (TC)

Estudo das relações entre os seres vivos e entre eles e o ambiente.

Economia (S)

Ciência voltada ao estudo da dinâmica e distribuição das riquezas.

Engenharia Civil (TC)

Trabalha com técnicas e métodos de construção de edificações.

Engenharia Eletrônica (TC)

Trabalha no projeto de circuitos e componentes eletrônicos.

Engenharia Mecânica (TC)

Trabalha com o projeto e construção de peças e máquinas pesadas.

Engenharia Química (TC)

Trabalha no projeto de máquinas e reatores químicos para a indústria química e farmacêutica.

Farmacologia (TC)

Ciência que estuda o efeito de drogas e outras substâncias no organismo humano.

Física (TC)

Ciência que estuda os fenômenos da matéria e energia.

Fisiologia (TC)

Ciência que estuda o funcionamento dos órgãos e sistemas dos organismos.

Genética (TC)

Ciência que estuda os mecanismos da hereditariedade.

Geologia (TC)

Ciência que estuda a dinâmica e os fenômenos da crosta terrestre.

História (S)

Estudo dos acontecimentos do passado e sua repercussão.

Informática e Ciência da Computação (TC)

Ciências que estudam os sistemas de informação, seu gerenciamento, armazenamento e distribuição além de

Medicina (TC)

Habilidade profissional de socorrer doentes, prescrever medicamentos e tratamentos.

Meteorologia (TC)

Ciência que estuda os fenômenos do tempo, climatologia e permite prever com certa precisão as condições climáticas.

Microbiologia (TC)

Ciência que estuda as bactérias, fungos e vírus e suas aplicações na indústria de alimentos, farmacêutica, etc.

Parasitologia (TC)

Ciência que estuda os organismos parasitas do ser humano e de outros animais.

Patologia (TC)

Ciência que estuda os mecanismos de origem e evolução das doenças em um organismo.

Política (S)

Ciência e estudo das relações entre os indivíduos e entre as populações, assim como sua representação.

Psicologia (TC)

Estudo dos processos mentais, do comportamento, personalidade e distúrbios da psique humana.

Química (TC)

Ciência que estuda a composição e as transformações da matéria.

Sociologia (S)

Estudo das relações sociais entre as comunidades humanas.

Veterinária (TC)

Habilidade profissional de socorrer animais doentes, realizar cirurgias, prescrever tratamentos e medicamentos além do cuidado estético.

Zoologia (TC)

Ciência que estuda os animais.

Vantagens

Contatos

Com os contatos certos, a personagem pode adquirir informações úteis. Embora possuir um informante não implique necessariamente em um criado leal ou em ajuda, isto significa que você sabe a quem perguntar sobre as coisas que estão acontecendo.

Em termos de jogo, *Contatos* permite à personagem descobrir rumores e informações. É quando a personagem chama seus contatos, faz alguns telefonemas e checa com certos informantes (amigos ou conhecidos) os quais possui em uma determinada área da sociedade. Em troca, obtém-se rumores e informações como se fizesse parte daquela área ou grupo social.

Contatos podem provir de diversas áreas. É necessário comprá-las em separado; assim, é possível possuir *Contatos (Finanças)* e ainda *Contatos (Polícia)* independentemente, precisando gastar pontos em separado para adquirir cada uma das mesmas.

Usar *Contatos* para descobrir uma informação secreta ou confidencial pode exigir que a personagem deva alguns favores, a critério do Mestre. Em certas ocasiões, certos acidentes podem fazer com que os contatos em uma determinada área sumam, como uma greve afetando os contatos na indústria ou uma promoção mande seu contato na Justiça para outra região. Além disso, os contatos não irão agir para dar ajuda (um informante na delegacia lhe repassa o ocorrido, mas não lhe tirará da cadeia se você for preso) e nem servir como seus lacaios ou empregados.

Influência

Se a personagem possuir *Influência*, ela pode manipular ou controlar algumas áreas da sociedade, levando a cidade a se desenvolver na direção que deseja. A *Influência* pode ser usada indiretamente para atrapalhar os rivais enquanto protege seus próprios assuntos ou para adquirir informações e recursos especiais.

Influência pode provir de diversas áreas. É necessário comprá-las em separado; assim, é possível possuir *Influência (Universidade)* e ainda *Influência (Polícia)* independentemente, precisando gastar pontos em separado para adquirir cada uma das mesmas.

Muitas cidades possuem mais *Influência* disponível em uma área que em outra. Por exemplo, São Paulo possui muita *Influência (Indústria)* disponível, enquanto Brasília possui um largo quinhão de *Influência (Política)*.

O mestre deve mapear o quanto de *Influência* existe disponível em cada área da cidade. Uma vez que toda *Influência* disponível em dada área tenha sido adquirida, as únicas saídas serão escolher outras áreas.

Áreas de Influência ou Contatos

As áreas abaixo listadas determinam os níveis sociais que podem ser alvo de influência ou contatos, e o que se pode fazer, de modo geral, em cada área. Outras áreas podem ser definidas, de acordo com a vontade dos jogadores e com a aprovação do mestre.

Alta Sociedade

A nata da sociedade costuma se mover em círculos de riqueza e elegância. Muitos acham tais posições atraentes e compartilham das paixões dos ricos e famosos. Ter contato com atores famosos, celebridades e pessoas ricas garante um certo montante de influência. Um pouco de *Influência (Alta Sociedade)* pode levar alguém aos mais exclusivos círculos sociais. Entre estes círculos, pode-se encontrar diletantes e artistas de todos os tipos, famílias quatrocentonas, modelos, astros da música e atletas famosos. Entre outras coisas, pode-se conseguir:

- Aprender sobre o que está na moda;
- Obter ingressos “difíceis de conseguir” para determinados shows;
- Saber sobre shows, concertos ou recitais bem antes do público em geral tomar conhecimento;
- Rastrear diversas celebridades;
- Ser o “entendido local” de um determinado campo de entretenimento;
- “Emprestar” dinheiro de amigos ricos;
- Ser íntimo de pessoas acima de sua condição social;
- Ficar conhecido como uma celebridade menor;
- Aparecer brevemente em um talk-show;
- Frequentar um novo clube, galeria, festival ou outro local de encontro da alta sociedade.

Burocracia

A personagem controla, ou conhece quem controle, várias agências e escritórios. Por lidar com o serviço público e programas sociais, ela pode conhecer regulamentos e acelerar a burocracia para seu benefício. *Influência (Burocracia)* é útil, por exemplo, para colocar em operação ou destruir negócios, adquirir alvarás e documentos e controlar as organizações públicas. Funcionários públicos em nível municipal, assistentes sociais e outros servidores do governo são contatos em potencial. Possíveis usos:

- Rastrear contas de luz, água e similares;

- Checar um documento oficial (certidão de nascimento, carteira de identidade, CPF, carteira de motorista, certificado de alistamento, certidão de casamento);

- Cortar a água, luz, energia ou telefone de uma residência pequena;

- Fechar uma pequena rua ou parque;

- Pedir ajuda pública;

- Checar uma certidão de óbito, passaporte ou visto de permanência;

- Fechar uma escola pública por um dia;

- Fechar um negócio que viole alguma lei;

- Autorizar uma escuta telefônica;

- Autorizar escritura de terrenos;

- Iniciar uma investigação departamental;

- Começar, parar ou alterar um programa municipal;

- Acessar os registros de uma pessoa a nível municipal.

Cooperativas

As cooperativas cuidam dos interesses de um determinado grupo, sejam produtores de milho, roupas, sapatos ou qualquer outra coisa. Uma cooperativa específica deve ser escolhida no momento de compra da vantagem. Funcionários, donos de empresas pertencentes à cooperativa e gerentes de empresas são exemplos de contatos nesta área. Esta área pode ser útil para:

- Conseguir ganhar licitações;

- Apoio da classe comercial ou industrial;

- Informações relativas ao comércio e indústria.

Finanças

Manipular o mercado, a bolsa de valores e investimentos é um passatempo para a maioria dos especuladores, especialmente aqueles que se utilizam deste conhecimento para manter sua riqueza. Embora o montante de dinheiro que a personagem tenha disponível seja função de seus *Recursos*, a *Influência (Finanças)* pode ser usada para controlar ou iniciar pequenos negócios, esmagar ou apoiar instituições financeiras e alterar registros de crédito. É certo que tal poder sobre o dinheiro não deve ser usado levianamente — fortunas são feitas e destruídas com o puxão das cordas certas. Corporações, banqueiros, financistas e comerciantes são achados neste campo. Usos:

- Tomar conhecimento sobre transações maiores e eventos econômicos;

- Elevar o seu capital;

- Rastrear uma pequena conta não protegida;

- Adquirir um grande negócio (um grande supermercado ou uma cadeia de pequenas lojas);

- Controlar algumas transações bancárias locais (alterações de crédito, adiar depósitos);

- Arruinar um negócio;

- Controlar um aspecto das transações bancárias envolvendo a cidade (arranjar feriados bancários, manipular as taxas de câmbio).

Igreja

Embora a igreja moderna possua muito menos influência que sua contraparte medieval, sua política ainda exerce um controle razoável sobre a comunidade. Saber como as pessoas apropriadas encaram sua religião, seja ela Cristianismo, Judaísmo, Budismo, Islamismo, Hinduísmo ou Xintoísmo ajuda a adquirir influência sobre as mesmas. Quando a personagem exerce sua *Influência (Igreja)*, ela muda a política religiosa, afeta a designação do clero e acessa uma determinada variedade de conhecimentos. Contatos e aliados afetados pela *Influência (Igreja)* incluem padres, ministros, bispos, ordens sagradas e vários coroinhas e outros assistentes. Possíveis funções:

- Identificar os membros mais proeminentes de uma religião no local;

Acesso a registros eclesiásticos (batismos, casamentos, enterros, etc...);
 Identificar membros do alto clero;
 Rastrear os membros regulares da congregação;
 Suspender os membros de suas funções;
 Abrir ou fechar uma igreja;
 Acesso à informação privada e aos arquivos de uma igreja;
 Controlar ramos regionais da Igreja;
 Organizar protestos maiores;
 Ter acesso aos conhecimentos antigos da Igreja.

Indústria

As rodas do trabalho industrial alimentam todos os mercados e economias do mundo. Máquinas, fábricas e trabalhadores da linha de montagem tentam assegurar todas as comodidades da vida moderna. Controle sobre a *Influência (Indústria)* altera a formação de conglomerados e subsidiárias e determina a localização de fábricas e dos produtos manufaturados. Operários, engenheiros, diretores, construtores civis e trabalhadores manuais de todos os tipos são encontrados nesta área.

Tomar conhecimento sobre projetos industriais e movimentos;
 Concluir projetos menores;
 Ter acesso aos fundos industriais ou operários;
 Organizar greves ou manifestações menores;
 Apropriar-se de maquinário por um curto período de tempo;
 Fechar ou revitalizar uma pequena planta industrial;
 Manipular uma grande indústria local.

Justiça

Desde que a maioria das operações é determinada pela lei, uma determinada influência e conhecimento sobre leis, juizes e advogados são indispensáveis, principalmente para aqueles que lidam com a lei freqüentemente. Esta área vai desde as escolas e firmas de direito a advogados, juizes e promotores públicos. Funções:

Conseguir representação gratuita para casos menores;

Evitar liberdade condicional para algumas transgressões.

Ter casos menores perdoados;

Controlar pequenos procedimentos legais (pequenas audiências, contratos menores, datas de julgamento);

Acesso público a pequenos fundos da corte;

Conseguir bons advogados ou promotores públicos para determinados casos;

Emitir intimações;

Liberar casos da corte;

Cancelar ou conseguir liberdade condicional;

Ter procedimentos de deportação sustentados contra alguém.

Mídia

Controlar a atenção da mídia e desviá-la ou direcioná-la, colocar ênfase em determinados eventos são algumas coisas que podem ser conseguidas com *Influência (Mídia)*. A personagem pode abafar histórias, controlar as operações de novos canais de TV, repórteres ou estações de rádio, mudar a opinião pública, com VJs, DJs, editores, repórteres, câmeras, fotógrafos e agências de notícia à sua disposição. Com *Contatos (Mídia)* ela pode ter acesso a notícias antes que elas venham a público. Outras possibilidades:

Ter conhecimento sobre “manchetes” antes do público;

Submeter pequenos artigos (apresentando motivos para fazê-lo);

Reprimir (mas não eliminar) artigos ou reportagens;

Colocar embasamento em informações obtidas através de investigações jornalísticas;

Iniciar novas investigações e reportagens;

Colocar fundos em projetos jornalísticos;

Impedir completamente a publicação de pequenos artigos locais ou reportagens.

Polícia

“Para servir e proteger” é o lema da polícia. A *Influência (Polícia)* é uma importante ferramenta para aqueles que estão no poder, pois manter a lei e a ordem

é importante para a boa aceitação pública. Policiais de todos os escalões, detetives, delegados, guardas de presídio, divisões especiais (Tigre, Rone, Furtos e Roubos) e patrulhas de rua fazem parte desta *Influência*. Funções:

- Ter conhecimento dos procedimentos policiais;

- Saber rumores e informações policiais;

- Ter placas de veículos checadas;

- Evitar violações menores (réu primário);

- Ter cópias dos relatórios de investigação;

- Iniciar uma investigação;

- Instigar investigações departamentais;

- Demitir policiais.

Política

Trocar favores é quase uma segunda natureza para os políticos. Alterando a plataforma de um partido, mudando cargos públicos e cobrando favores são todas atribuições da *Influência (Política)*. Alguns dos contatos incluem ativistas, membros filiados a partidos e políticos, desde vereadores da zona rural até os prefeitos de grandes cidades ou deputados.

Possibilidades:

- Identificar a plataforma real dos partidos ou dos políticos;

- Ser conhecido na política;

- Encontrar pequenas facções políticas;

- Ser alertado sobre processos e leis antes que eles venham a ser votados;

- Usar os fundos de campanha;

- Influenciar ou alterar projetos políticos (renovações, impostos);

- Aprovar legislações;

- Lançar a carreira de políticos menores;

- Colocar seu candidato em um cargo menor.

Saúde

Solicitar o início de todo o tipo de pesquisa e desenvolvimento na área médica faz parte da *Influência (Saúde)*. Pode-se também conseguir informações sobre pesquisas sendo feitas por algum órgão da área da saúde. Doutores,

assistentes de laboratório, terapeutas, farmacêuticos e especialistas são apenas algumas das muitas pessoas envolvidas neste campo. Usos possíveis:

- Acessar os registros médicos de uma pessoa;
- Usar os serviços públicos dos centros médicos à sua disposição;
- Acessar alguns relatórios de pesquisa médica;
- Ter um laboratório de análises clínicas menor ao seu dispor;
- Conseguir uma cópia de um relatório de autópsia;
- Instigar pequenas quarentenas;
- Acessar o resultado de testes e inspeções;
- Adquirir um cadáver para uma faculdade;
- Fechar negócios devido à violações do código de saúde;
- Ter projetos de pesquisa médica executados.

Secretarias

As secretarias compreendem os órgãos públicos que cuidam de áreas específicas como meio ambiente, segurança, etc. A secretaria deve ser especificada na hora da escolha da vantagem. Funcionários públicos e secretários são o tipo de contatos mais comuns. Nesta área pode-se conseguir:

- Informações pertinentes à secretaria específica;
- Aprovar e executar projetos;
- Conseguir transporte oficial ou funcionários para realizar serviços.

Sindicatos

Tudo o que se refere às organizações de trabalhadores e seus interesses fazem parte da *Influência (Sindicatos)*. O tipo de sindicato deve ser especificado na hora da escolha da perícia. Contatos nesta área incluem operários ligados a sindicatos, líderes sindicais e até mesmo alguns políticos ligados a estes movimentos. Dentre as possibilidades desta área, estão:

- Conseguir informações sobre as aspirações da classe trabalhadora;
- Saber com alguma antecedência sobre greves;
- Mobilizar manifestações;
- Angariar o apoio do sindicato para alguma causa.

Transportes

Ter acesso a serviços e suprimentos especiais é da alçada da *Influência (Transportes)*. Tudo isso pode ser controlado com um pouco de controle sobre caminhoneiros, estivadores, ferroviários, companhias aéreas, taxistas, alfandegários, pilotos e milhares de outras pessoas, além de aspectos mais mundanos como rotas de navegação e providências de viagem. Possibilidades:

- Sabe quem vai aonde, quando e por quê;
- Capacidade de viajar pela região de graça e rapidamente;
- Desativar temporariamente uma forma de locomoção em massa (ônibus, metro, aviões, navios);
- Alterar a rota dos meios de locomoção.

Universidade

Instituições dedicadas ao aprendizado e à pesquisa são da esfera da *Influência (Universidade)*. Acesso ao conhecimento pode ajudá-lo com muitos recursos, desde linguagens antigas até auxílio de mentes impressionantes ao seu lado. Professores, estudantes do jardim de infância a universitários, mestres, doutores, organizações culturais, reitores e uma variedade de pessoas similares cobrem esta *Influência*. Funções:

- Conhecer as normas e a política das escolas locais;
- Acessar os recursos menos importantes da universidade;
- Ter acesso aos registros escolares de um indivíduo;
- Conhecer algum contato com conhecimentos ou perícias úteis;
- Acesso às instalações universitárias;
- Obter os registros universitários de um indivíduo;
- Favores do corpo docente;
- Cancelar uma classe;
- Reorganizar os horários de aula;
- Organizar protestos e manifestações estudantis;
- Adquirir fundos para pesquisa.

Classes de Personagens

As Classes de Personagens definem a que setor da sociedade você pertence e qual papel você desempenha na mesma. Geralmente o Cargo deve estar

relacionado com a Classe. As Classes são divididas em quatro grupos: *Governo, Ciência e Tecnologia, Sociedades de Classe e Indústria, Comércio e Agropecuária.*

Os Cargos são subdivisões das Classes, os quais determinam como o personagem atua dentro de sua Classe na sociedade. De acordo com a classe e o cargo escolhidos, a personagem receberá pontos de bônus.

Existe, por último, um campo chamado Profissão, que é a formação técnica da personagem e que está diretamente relacionada com as Perícias.

Destaca-se que os níveis ganhos pelas Classes e seus respectivos Cargos não poderão ser utilizados a não ser para o seu destino especificado nestas regras.

Classes

Governo

O Governo é o setor da sociedade que engloba os governantes da cidade, dentro dos três poderes (Executivo, Legislativo e Judiciário). A seguir, estão listados os Cargos desta Classe:

a) Poder Legislativo – Vereador: O Vereador é um representante de uma parcela ou setor da sociedade do Município que tem como objetivos discutir com a comunidade as prioridades e a forma de assegurar um controle popular sobre o uso dos impostos arrecadados, garantindo os princípios de segurança alimentar; cobrar da Prefeitura a participação popular no orçamento do Município; discutir, aprovar e fiscalizar o orçamento do Município; elaborar e votar leis segundo as necessidades da comunidade, priorizando o combate à fome e à miséria; fiscalizar as ações do Prefeito, seus Secretários e Administradores Regionais e lutar pela transparência e democratização da Prefeitura e da Câmara Municipal. A personagem Vereador ganha de bônus um nível em Reputação/Popularidade e um nível em Status.

b) Poder Legislativo – Deputado Estadual: O Deputado Estadual é o representante de parcelas e setores da população de um Estado ou Unidade da Federação, que tem como objetivos discutir com a comunidade as prioridades e a forma de assegurar um controle popular sobre o uso dos impostos arrecadados, garantindo os princípios de segurança alimentar; cobrar do Governo do Estado a participação popular no orçamento do Estado; discutir, aprovar e fiscalizar o orçamento do Estado; elaborar e votar leis segundo as necessidades da

comunidade, priorizando o combate à fome e à miséria; fiscalizar as ações do Governador e seus Secretários e lutar pela transparência e democratização do Governo e da Assembléia Legislativa do Estado. O Deputado Estadual recebe de bônus dois níveis em Status ou Reputação/Popularidade.

c) Poder Legislativo – Deputado Federal: O Deputado Federal é opcional para a oficina, pois se trata de um representante do Estado na Câmara dos Deputados e pode ser disponibilizado aos alunos quando a turma tiver um grande número de alunos (superior a 30 pessoas). Os objetivos do Deputado são discutir com a comunidade as prioridades e a forma de assegurar um controle popular sobre o uso dos impostos arrecadados, garantindo os princípios de segurança alimentar; cobrar do Governo Federal a participação popular no orçamento do Estado; discutir, aprovar e fiscalizar o orçamento do Estado e da Federação; elaborar e votar leis segundo as necessidades da comunidade, priorizando o combate à fome e à miséria; fiscalizar as ações do Presidente e dos Ministérios e lutar pela transparência e democratização do Governo Federal e da Câmara dos Deputados. O Deputado Federal ganha dois níveis em Status ou Reputação/Popularidade.

d) Poder Legislativo – Senador: O Senador é um representante do Estado no Senado Federal. O Senado é a instância federal que tem como função julgar e aprovar as leis votadas pela Câmara dos Deputados, a fim de conter a instabilidade da troca nas legislaturas da Câmara e gestões presidenciais. Recomenda-se que a disponibilização de cargo de Senador para os alunos segue o mesmo princípio dos Deputados Federais, para turmas demasiadamente grandes para a oficina. O Senador ganha dois níveis em Status ou Reputação/Popularidade.

e) Poder Executivo – Prefeito: O Prefeito é eleito para manter contato com a comunidade, dialogando com as organizações sociais, ampliando a participação nas decisões do Governo. Ele deve elaborar um programa de governo a partir das necessidades da população, priorizando o combate à fome e a miséria, implementando e apoiando ações que visem a geração de empregos e renda. O Prefeito deve possibilitar a participação popular na elaboração de empregos e renda, tornando público o uso dos recursos do Município e apresentar Projetos de Lei para votação na Câmara de Vereadores. O Prefeito ganha dois níveis em Status.

f) Poder Executivo – Vice-Prefeito: O Vice-Prefeito é encarregado de substituir o Prefeito nas suas faltas ou impedimentos, tomando para si, as atribuições da Prefeitura na ausência do Prefeito. Esse cargo dá à personagem mais dois níveis a serem inseridos em qualquer Atributo Social, à escolha do aluno.

g) Poder Executivo – Secretários: Os secretários são cargos de confiança do Prefeito, indicados por esse para cuidar de assuntos específicos da Prefeitura. Em Recanto Brasileiro, o Prefeito poderá indicar até sete secretários, os quais são: *Saúde; Meio Ambiente e Agricultura; Finanças; Obras Públicas; Educação e Desporto; Comércio, Indústria e Turismo e Justiça*. Cada Secretário ganha mais um nível em Status e mais dois níveis em Perícias à escolha do aluno, inclusive, inserir outras perícias além do optado no personagem básico antes da indicação pelo Prefeito.

h) Poder Judiciário – Promotor de Justiça: advogado do Ministério Público que promove o andamento de certos atos de Justiça. O personagem ganhará mais dois níveis em Atributos Sociais com exceção de Recursos ou mais quatro níveis em Perícias.

i) Poder Legislativo – Procurador do Estado: Advogado do Estado que tem a incumbência de tratar de negócios do Estado em seu nome. Ganha mais quatro pontos em Perícias relacionadas à área jurídica.

j) Poder Legislativo – Delegado de Polícia Civil: O Delegado é a maior autoridade policial em uma delegacia de polícia. Recebe mais um nível em Reputação/Popularidade e mais dois níveis em Perícia relacionada com a área jurídica.

Ciência e Tecnologia

É o setor da sociedade que trabalha com pesquisa e desenvolvimento científico-tecnológico. Nesta classe a personagem ganha mais quatro níveis em perícias da área.

a) Pesquisador: trabalha na pesquisa de conhecimento de base, como cientistas físicos, químicos, biológicos, biomédicos etc.

b) Médico: profissional que trabalha no socorro doentes, prescrição de medicamentos e tratamentos.

c) Engenheiro e Tecnólogo: trabalha com o desenvolvimento de projetos em sua área.

d) Técnico Ambiental: profissional que trabalha com projetos na solução de problemas ambientais.

Sociedades de Classe

Representam setores da sociedade e trabalham na defesa de seus direitos. Nesta Classe, a personagem ganha mais um nível em Reputação/Popularidade e mais dois níveis em Perícias.

a) Sindicalista: Representa e defende trabalhadores de uma ou mais classes trabalhistas.

b) Líder Comunitário: representa e defende comunidades como bairros, grupos leigos religiosos e outros.

c) Ambientalista: defensores da preservação do meio ambiente e da qualidade de vida no planeta.

Indústria, Comércio e Agropecuária

São os setores econômicos da sociedade. Ganham mais dois níveis em Recursos.

a) Agricultor e/ou Pecuáristas: Trabalham na Primeira Via, desenvolvendo a agricultura e a pecuária ou matérias primas para a indústria.

b) Industrial: Trabalha na Segunda Via, desenvolvendo manufaturados através de matérias primas.

c) Comerciante: Trabalha na Terceira Via, oferecendo prestação de serviços no comércio e vendendo produtos manufaturados para o consumidor.

ANEXO 05

Desafio:

Descobrir o problema do desaparecimento dos animais da Turma da Baía de Antonina.

Montagem:

Os alunos deverão preencher de acordo com as Regras de Montagem de Personagens a Ficha da Personagem. A partir disso, entregar para os jogadores o *deck* de 8 cartas com animais, pedindo para que eles desenhem na carta a figura de seu animal.

Os animais deverão estar dispostos a frente dos jogadores, público a todos.

BRINQUEDOS PARA SEMPRE

Publicação eletrônica da White Wolf Publishing, baseada no RPG *Changeling: The Dreaming*, de Sam Chupp, Ian Lemke, Mark Rein-Hagen e Joshua Timbrook. Tradução e Adaptação: Maria do Carmo Zanini.

*Fazia "zás" ao se mover e "pop" ao parar
E "brrrr" quando imóvel
Nunca soube do que se tratava
E acho que jamais saberei.
- Tom Paxton, "O Brinquedo Maravilhoso"*

Introdução

"Brinquedos Para Sempre" é a primeira parte da Crônica *Olhos Imortais*. Apesar de criada para conduzir os personagens aos acontecimentos dessa demanda épica, esta história pode ser contada à parte ou proporcionar um ponto de partida para sua própria crônica. Os dados sobre os personagens são fornecidos segundo tanto as regras de *Changeling: The Dreaming* quanto as do Kit Introdutório.

A Crônica - Tema e Atmosfera

Os visinfantes encontram-se presos numa terra do nunca entre a **Banalidade** e o **Sonhar**. Recordar seus sonhos esquecidos, atravessar a cortina de ferro-frio do mundo "real" e recuperar os vestígios de sua herança repleta de **Glamour** são essenciais à sua existência. Os filhos exilados do povo encantado habitam um mundo em que as coisas não são o que parecem ser, onde até mesmo o menor dos detalhes pode desencadear a lembrança de sua verdadeira natureza. A batalha constante entre a memória e o esquecimento, a luta para manter a própria identidade face à Banalidade, é o tema central desta crônica.

A atmosfera combina a natureza excêntrica do deslumbramento infantil a uma profunda tristeza pelas coisas que se perderam da memória. Pense em como era ser criança, quando o mundo estava repleto de coisas maravilhosas e assustadoras. O riso e as lágrimas aconteciam com tanta facilidade, sonhos e pesadelos pareciam reais. Então, recorde o processo de desilusão que marcou a passagem à maturidade. Embora crescer seja inevitável, ainda sentimos saudade daqueles dias quando tudo era possível e os efeitos não necessariamente precisavam ter uma causa.

Para os visinfantes, é constante a lembrança agri-doce de um mundo além deste aqui. O êxtase que acompanha a súbita recordação de sua natureza encantada é ainda mais intenso porque, juntamente com ela, dá-se a percepção de que o mundo "real" logo irá se intrometer, a Banalidade acabará sobrepujando o Glamour e os sonhos desaparecerão, dando lugar à existência mundana.

Esta história foi escrita para capacitar você a apresentar novos jogadores ao mundo de *Changeling*. Se

eles nunca jogaram um dos jogos do sistema Storyteller antes, pode ser que você queira conduzir uma breve "sessão de teste", envolvendo esta história, antes de partir para suas próprias histórias.

"Brinquedos Para Sempre" também é parte da Crônica *Olhos Imortais*, uma saga épica em três livros de referência que levará seus personagens a uma grande jornada e a uma demanda heróica. Se você optar por fazer da Crônica *Olhos Imortais* sua "crônica oficial", então você vai querer conduzir esta história para dar início à mesma.

Mesmo que você não utilize as situações ou personagens descritos nesta história, você pode usar "Brinquedos Para Sempre" como um modelo no qual basear suas próprias histórias de *Changeling*.

A História - Tema e Atmosfera

O presságio constitui o tema e a atmosfera de "Brinquedos Para Sempre". Na Jornada do Herói, é o Chamado à Aventura. Esta história revela parte da natureza do conflito iminente da crônica, mas todo o pano de fundo ainda permanecerá um mistério.

Enredo

Esta história gira em torno do roubo de um baú mágico de brinquedos (um baú de viagem) localizado na *Cafeteria Caixa de Brinquedos*, sob a guarda de Sir Charles "Chip" Fizzlewig, o dono do café. Supostamente propriedade do falecido Imperador Norton (ver abaixo), o baú lhe foi presenteado como "tributo" por um visinfante fabricante de brinquedos chamado Kurtzweiler, dono de uma loja no **Haight**. A caixa continha um grupo de quimeras, mas agora - devido ao empenho do ladrão, Malacar - o baú de brinquedos foi aberto, libertando as quimeras. Os personagens devem recuperar tanto o baú quanto os brinquedos quiméricos, seja derrotando-os em combate ou localizando um brinquedo desaparecido - um corneteiro de um conjunto de soldados de brinquedo - cujo clarim pode reunir as quimeras num único lugar. A busca pelo corneteiro levará os personagens à *Loja de Brinquedos Kurtzweiler*, agora propriedade de uma **Pessoa do Outro** e, por fim, a um confronto com Malacar. Com isso, virão a possuir um poderoso tesouro, o objeto que permitiu ao sátiro abrir o baú de brinquedos.

O Imperador Norton

Uma das figuras mais cativantes e excêntricas de São Francisco, Joshua A. Norton procurou fazer sua sorte como homem de negócios, foi à falência, desapareceu e emergiu da obscuridade como o auto-proclamado “Imperador dos Estados Unidos e Protetor do México”. Sua fantasia encantou de tal modo os habitantes locais que, pelo tempo de seu breve reinado, as lojas de São Francisco aceitavam-lhe a moeda especialmente cunhada, pagavam os modestos impostos que ele arrecadava, mantinham seus uniformes limpos, davam-lhe refeições grátis e ingressos para as estréias no teatro, e obedeciam ao seu decreto de erigir, todos os anos, uma árvore de Natal da Praça da União para as crianças da cidade. Em resumo, ele foi tratado como o rei que proclamava ser até sua inesperada morte, de apoplexia, em 1880.

No Mundo das Trevas, o Imperador Norton I era supostamente um ser humano descendente do povo encantado, fraco demais para ser um visinfante propriamente dito, mas “encantado” demais para existir completamente na realidade mundana.

Cena Um: Luzes, Câmera, Ação!

A *Cafeteria Caixa de Brinquedos* é o cenário do início da história. O exterior do prédio é todo decorado e lembra uma casa de pão de ló, até nas vidraças, “cobertas de glacê” na porta e na vitrine da frente. Do lado de dentro, a cafeteria emana uma atmosfera de aconchego à moda antiga. Mesas e cadeiras feitas à mão, de uma preciosa madeira escura, amontoam-se no centro da cafeteria, e várias mesas fixas alinham-se contra uma das paredes. Aos fundos, um bar de mogno proporciona a Fizzlewig uma visão ampla de todos os que passam pela porta. Atrás do bar, um painel exibe as ofertas da cafeteria, que incluem uma variedade de cafés especiais, chás, águas minerais, refrigerantes e maltes antigos e uma seleção de cervejas importadas. Uma porta de vai-vém ao lado do bar leva a uma pequena cozinha. O lugar está repleto de odores agradáveis: biscoitos com gotas de chocolate recém-saídos do forno, café saboroso e o cheiro penetrante de canela.

Sobre um móvel baixo e robusto ao longo da parede oposta às mesas fixas, é exibida a *pièce de resistance* da cafeteria: um baú de viagem grande e antigo, coberto de entalhes fantasiosos que lhe dão a aparência de um baú de brinquedos - daí o nome da cafeteria. Em cima da caixa, encontra-se um intrincado quebra-cabeça de madeira que lembra um quebra-cabeça chinês. Muitos fregueses matam o tempo tentando resolver o quebra-cabeça, que também serve como a fechadura do baú. Até então, ninguém conseguiu abrir a caixa - ao menos é o que diz Fizzlewig. Ele encoraja as pessoas a brincarem com o quebra-cabeça tanto quanto quiserem, mas diz que somente ele conhece o truque para abrir o baú.

A cena começa com os personagens chegando bem tarde à *Cafeteria Caixa de Brinquedos*, numa noite chuvosa em fins de outubro. Vários fregueses regulares estão presentes, absortos em suas próprias ocupações. Uma moça de rosto beliscado (Ellen) está sentada, sozinha, a uma das mesas fixas nos fundos, o nariz enfiado numa brochura com orelhas em todas as páginas. Um visinfante alto e de aspecto melancólico (Tor) está sentado a uma outra mesa fixa. Fizzlewig, o proprietário da cafeteria, está num humor dos mais intratáveis, pedindo que os personagens se sirvam sozinhos, admoestando-os a limpar os pés e reclamando de tudo (consigo mesmo, caso ninguém mais esteja disponível). Um **infante** belicoso (Edmund) está sentado ao bar, devorando um sanduíche de três andares, juntamente com o prato¹.

No momento em que parecer mais apropriado à história, a porta da *Cafeteria Caixa de Brinquedos* abre-se com violência, deixando entrar uma rajada de vento inoportunamente frio junto com o mais novo freguês do café: um homem idoso (Malacar), que caminha com passos pesados até a ponta do bar (mais próxima do baú de brinquedos) e senta-se numa banquetta, pedindo com toda a rabugice: “algo quente, e vamos logo com isso!”. Antes que a porta se feche completamente, uma outra personagem (Slique) esgueira-se para dentro do café.

Slique requebra-se na direção dos personagens, sorrindo. Embora jamais tenham encontrado Slique antes, ela finge conhecê-los, chamando-os pelo nome e distribuindo tapinhas familiares em suas costas. Mesmo que os personagens contestem os gestos amistosos de Slique, ela inclina a cabeça e sorri intencionalmente, como se fosse algum tipo de piada particular entre eles. Ela continua com isso por alguns instantes, antes de dizer: “Ah, peraí... Preciso trocar uma idéia com aquele idiota ali.” Slique sorri e vai até onde se encontra Malacar, sentando-se a uma das mesas fixas. Os personagens podem fazer testes de Percepção + Empatia (dificuldade 7) para perceber que tanto ela quanto Malacar estão nervosos.

Isso continua por alguns minutos. Então, sem aviso, Slique lança-se de repente sobre Edmund, atirando-lhe insultos (“Sua coisinha imunda! Não banque o inocente, seu vigarista nojento!”). Ao mesmo tempo, uma repentina névoa mágica enche a sala! Até que os personagens (ou um dos outros fregueses, caso os personagens fracassem) consigam dispersar a névoa mágica com seu próprio Glamour, as únicas pistas que terão sobre o que está acontecendo serão os ruídos de cadeiras e mesas sendo tombadas (por Slique) e um grande tumulto (todo mundo). Dissipada a escuridão, os que olharem ao redor notarão que desapareceram o baú de brinquedos, Slique e Malacar.

Apesar da bagunça provocada pela altercação, Fizzlewig está mais aborrecido com o roubo do baú de brinquedos. Ele começa a repreender e atormentar os personagens (independentemente de suas ações durante o distúrbio), culpando-os pelo roubo. Ele, então,

acusa os personagens de serem “cúmplices” de Slique, que obviamente furtou o baú de brinquedos. Ele não se recorda ainda da presença de Malacar (e de sua subseqüente ausência). Os personagens provavelmente alegarão inocência em alto e bom som.

Então, Fizzlewig dirá: “Bem, se vocês não são cúmplices da infame da Slique, peço que saiam e recuperem meu querido baú de brinquedos antes que ela o venda a algum atravessador ou tente abri-lo. Isso seria... um erro terrível da parte dela e potencialmente destrutivo para todos nós. Aquele baú encerra mágicas poderosas, que mesmo eu não compreendo inteiramente. Agora, dêem o fora daqui e não voltem até pegarem meu baú!” Se necessário, ele vai recorrer “à obediência devida aos de posição mais elevada”, como um **plebeu** portador de título que é. Você, como Narrador, deve explicar aos jogadores que é importante que eles concordem em ir atrás do baú, mesmo que apenas pelo bem da história.

Quando os personagens começam a sair, Tor os detém e convida-os a se aproximarem. Ele secretamente os informa de que o homem que acompanhava Slique, Malacar, é um conhecido encenqueiro e um poderoso feiticeiro. Tor está esperando por um amigo e não pode acompanhar os personagens, mas enfatiza que Malacar poderia estar definitivamente envolvido com o roubo, já que ele e Slique estavam obviamente juntos.

Se, durante essa conversa, os personagens examinarem o café em busca de algo que possa ter sido deixado para trás, permita que façam testes de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para notar uma parede atrás do bar cheia de desenhos de crianças, muitos deles representando o baú de brinquedos. Três ou mais sucessos permitem que um personagem aviste um decalque em giz de cera de um soldado de brinquedo portando um clarim. No pano de fundo do desenho encontra-se um “K” maiúsculo estilizado e floreado. Se questionado, Fizzlewig diz aos personagens que muitos dos infantes que vêm à Caixa de Brinquedos divertem-se desenhando ou “decalcando” alguns dos entalhes do lado de fora do baú. Embora ninguém recorde o nome Kurtzweiler, isso deve dar uma pista aos personagens posteriormente, já que existem poucas lojas de brinquedos no Haight cujo nome comece com um “K”.

Fizzlewig, então, de pé junto à porta e apontando para fora, apressa-os a prosseguir. Ao fechar-se a porta da *Caixa de Brinquedos*, os personagens ainda o ouvem dizer: “Ai... Espero que ela não resolva o quebra-cabeça!”

Cena Dois: Correndo de Um Lado Para Outro

Chutados para fora da *Cafeteria Caixa de Brinquedos* por Chip, os personagens precisam descobrir algo mais sobre a caixa de brinquedos desaparecida e o paradeiro de Slique e Malacar.

Para sorte deles, naquele exato momento, Geórgia aparece com seu carro. Ela é do tipo perceptivo e logo

nota que os personagens parecem aborrecidos com alguma coisa. “Que é que há com vocês?”, ela diz. Se os personagens chegarem realmente a explicar o que está acontecendo, ela ficará com pena.

“Ei, conheço uns caras lá no Haight que podem ajudar. Entrem. De qualquer maneira, estou de folga e isso pode ser divertido”, ela diz.

Uma volta no carro de Geórgia pode ser o assunto de uma noite inteira de diversão. Ela parece uma louca ao volante e seu táxi é capaz de fazer coisas que um carro normal não seria. Ela conhece vários “atalhos” pela cidade e gosta de utilizá-los: descendo escadas ou saltando por sobre áreas interditadas para obras. Felizmente, ela não precisa ir muito longe.

Geórgia oferece aos personagens duas alternativas:

“Conheço um cara chamado Valmont. Ele é bem esperto e influente na **Corte Sombria**. Um cara todo certinho. Aposto que ele não ia ligar de falar com vocês sobre Slique.”

ou

“Tem esse outro cara chamado Rasputin. Ele não é muito confiável, mas... Bem, ele sabe um monte de coisas. Gosta de ouvir histórias e mete o nariz em tudo. Pode ser que ele tenha ouvido alguma outra coisa sobre a Caixa de Brinquedos.”

Se os personagens decidirem visitar Rasputin, vá para “Ali na Esquina”. Se os personagens decidirem visitar Valmont, vá para “Acordando os Vizinhos”.

Ali na Esquina

Geórgia estaciona o táxi com um oportuno cavalo-de-pau a uma rua do Parque Golden Gate. Rasputin está por ali, apresentando-se para a multidão. Está jogando com o corpo, saltitando, dançando e “fingindo” esquivar-se de alguma coisa grande. É claro que as pessoas ali reunidas não enxergam o imenso urso quimérico que ameaça eviscerá-lo: apenas os personagens podem fazê-lo.

O urso instantaneamente reconhece os visinifantes recém-chegados e faz menção de atacá-los também. Os espectadores terão o gostinho de presenciar um “teatro de rua” realmente interessante e bem-coreografado enquanto os personagens “fingem” o ataque do urso. (Ver os dados sobre o urso ao fim da história.)

Derrotado o urso (ele não tem a menor chance contra os personagens dos jogadores, Rasputin e Geórgia), ele encolhe instantaneamente e reverte para a forma de um animal quimérico de pelúcia. Rasputin explica (depois de dispersada a multidão) que estava cuidando da própria vida quando o urso o atacou (mentira; ele estava realmente apresentando-se para a multidão antes disso). Ele não sabe de onde a coisa veio (mentira; ele acha que veio do Parque Golden Gate), mas certamente não é uma quimera com a qual esteja familiarizado (mentira; é exatamente o tipo de quimera com a qual está familiarizado).

Quando os personagens disserem a ele o que aconteceu e perguntarem sobre a Caixa de Brinquedos, Rasputin

vai recordar e contar a história do Imperador Norton e de sua Caixa de Brinquedos (sutilmente embelezada aqui e ali de modo a não ser completamente fiel à verdade). Se os personagens o questionarem de maneira apropriada, podem conseguir fazê-lo mencionar que ouviu recentemente um barulho alto nas vizinhanças do parque - um ruído quimérico que apenas outros visinfantes podem ouvir -, e foi quando o urso atacou. Isso deve ser muito, mas muito difícil: Rasputin não quer revelar esse detalhe por temer que os personagens acabem lhe pedindo para acompanhá-los e ajudá-los na investigação, de modo que vai mentir de maneira bem menos sutil.

As informações mais importantes que os personagens devem obter nesta cena são:

1. A Caixa de Brinquedos é um poderoso tesouro que contém muitas quimeras.

2. Diz-se que as quimeras mais poderosas da caixa são os soldados de brinquedo que, trabalhando em conjunto, podem operar um canhão quimérico de verdade.

3. Provavelmente, o urso era uma das quimeras da caixa e isso significa que foi aberta!

Nesse ponto, os personagens podem optar por ir diretamente ao parque (especialmente se Rasputin os tiver informado sobre a explosão). Se assim for, pule para “Alarmes e Expedições”. Caso contrário, podem escolher seguir a pista de Valmont. Se esse for o caso, vá para “Acordando os Vizinhos”, abaixo.

Acordando os Vizinhos

Geórgia espera no táxi enquanto o grupo se aproxima da residência vitoriana de Valmont, no centro da cidade. Apesar do dia já ir lá pelo meio da tarde, Valmont ainda está dormindo devido ao afã da noite anterior. Ele é acordado pelo toque da campainha, o que não o deixa de bom humor, mas ele atenderá assim mesmo. Quando Valmont chegar à porta, será necessário alguma persuasão por parte dos personagens para fazer com que ele os deixe entrar. Porém, assim que mencionarem Slique, ele arregalará os olhos, abrirá a porta e deixará o grupo entrar, conduzindo-os à sua sala-de-estar e avisando os infantes, se houver algum, para não brincar com a coleção de raros punhais antigos pendurada na parede.

Valmont explica que desconfiava de que Slique fosse leal a Malacar desde a época em que o sátiro era o feiticeiro da corte do Duque Éon². Depois do conflito político entre Malacar e a Dama Alissa, o sátiro foi exonerado do cargo e exilado do feudo para evitar que causasse algum mal de origem mágica a Alissa. Slique era vista com frequência na companhia de Malacar, pouco antes do exílio deste, e andou empreendendo várias viagens estranhas fora da cidade nos últimos três meses.

Obviamente temendo que Malacar possa usar sua feitiçaria para atacar o Duque Éon ou a Dama Alissa, Valmont decide dar um telefonema para o apartamento de Slique. Descobrimos que ela não está em casa, Valmont diz aos personagens que “tem um estranho pressentimento.”

Se os personagens não tiverem ainda visitado Rasputin, podem querer fazê-lo agora. Vá para “Ali na Esquina”, acima. Se partirem para ver Rasputin, Valmont dirá aos personagens que vai investigar o caso e encontrá-los mais tarde.

Se já tiverem visitado Rasputin, Valmont ficará ainda mais aborrecido ao saber que a caixa foi aberta e que Malacar tem acesso a um bando de quimeras. Talvez Malacar esteja usando os soldados como guarda-costas pessoais? Quem sabe ele ainda venha a sacrificar as quimeras a fim de adquirir Glamour suficiente para uma terrível maldição? Ninguém sabe ao certo. Valmont diz aos personagens para “procurar por aí e encontrar todas as quimeras que puderem”, e, se possível, matá-las como fizeram ao urso, já que desse modo as criaturas reverterem à forma de pequenos tesouros de brinquedo. Quando os personagens voltarem ao táxi (depois dos agradecimentos e das exortações de Valmont, que corre se vestir para sair também, mas sozinho), ouvirão o ruído-explosão que dá início à Cena Três, abaixo.

Cena Três: Alarmes e Expedições

No início da cena, os personagens ouvem uma barulhenta explosão quimérica. Entretanto, a menos que consigam três sucessos num teste de Percepção + Pronúncia (dificuldade 8), não serão capazes de distinguir de onde provém a explosão. Enquanto isso, serão distraídos por muitas quimeras aleatórias à medida que vasculham o Haight em busca da origem dos estrondos. Repita as explosões como for apropriado (provavelmente depois de cada encontro; ver abaixo) até que os personagens tenham sucesso. As explosões, é claro, provêm do Parque Buena Vista, onde os soldados de lata estão praticando tiro, esperando que seu corneteiro retorne da “Enfermaria” (ver “O Corneteiro Perdido”, abaixo).

Aqui estão alguns adversários que você pode lançar contra os personagens enquanto eles tentam descobrir de onde provêm os estrondos:

- Um espalhafatoso palhaço segurando um par de címbalos aborda os personagens, atacando-os com suas “armas” improvisadas caso tentem capturá-lo. As pessoas passando pela rua podem se juntar para assistir a mais um pouco de “teatro de rua”. Lembre-se de que estamos no Haight: esse tipo de coisa acontece o tempo todo.
- Um gigantesco dragão de cor púrpura acoua um gato no alto de uma árvore. O bichano pode sentir, de algum modo, a presença do dragão, embora este seja totalmente quimérico. O dragão declara que gostaria de comer o gato mas, se os personagens lhe arranjam alguns confeitos de alcaçuz, ficará feliz em, nos dizeres dele, “voltar a dormir”. Pode ser que o gato morra de medo se o dragão comê-lo. Não deve ser difícil encontrar confeitos de alcaçuz, mas procurar por eles pode ser bem interessante.
- Uma sombra-fantoches começa a seguir os per-

sonagens, lançando sombras toda vez que se puserem a andar. A sombra-fantoches deve ser atacada com a sombra da arma de alguém a fim de receber dano, embora vá mais insultar e incomodar os personagens do que feri-los.

O Narrador deve se sentir à vontade para criar outras cenas envolvendo criaturas quiméricas do baú de brinquedos: unicórnios, cavalos alados, elefantes, bonecos de corda, marionetes ou qualquer um dos complexos brinquedos criados pelos artesãos alemães no século XIX podem proporcionar desafios inigualáveis aos personagens.

Cena Quatro: O Corneteiro Perdido

Os personagens topam com um grupo de soldados (vestidos para a batalha de Waterloo) andando em círculos pelo Parque Buena Vista. Consistindo de cinco cavaleiros montados, cinco soldados de infantaria (que também acumulam a função de canhoneiros), um soldado com uma luneta e um oficial montado (o General), eles parecem confusos. Ao avistar os personagens, alguns deles podem decidir que agora um “inimigo” se apresenta e, assim, travar combate. Porém, os soldados não estão realmente com vontade de lutar; antes que qualquer personagem seja gravemente ferido (por dano quimérico), o General ordena um cessar fogo e sugere uma “conferência”. Ele pergunta pomposamente se os personagens viram seu corneteiro. “Sabe, ele é absolutamente necessário para nossa campanha: é ele quem dá o alarme e coisa e tal.” Um outro soldado oferece a informação de que o corneteiro encontra-se desaparecido há algum tempo (“ferido em batalha, teve de ser levado à Enfermaria do Dr. Kurtzweiler para reparos”). O General acrescenta que dependem do corneteiro para reunir todos os soldados e seus “aliados” (os outros brinquedos). O soldado com a luneta anuncia que procurou em todo o lugar por sinais de seu “quartel” (o baú de brinquedos) e que eles precisam desesperadamente do corneteiro para levá-los para casa. Essas informações devem colocar os personagens na pista da *Loja de Brinquedos Kurtzweiler*, já que o corneteiro é, na verdade, a melhor chance que possuem de reunir todas as quimeras bem como de localizar o baú de brinquedos.

Se os personagens pedirem aos soldados que os acompanhem, o General designará o batedor com a luneta para juntar-se a eles.

Cena Cinco: Pequena e Horrível Loja de Brinquedos

Esta cena tem lugar na *Loja de Brinquedos Kurtzweiler*. Ernst Kurtzweiler, o sobrinho-neto de Félix (o visinfrante originalmente proprietário da loja), pertence ao Povo do Outono. Ele herdou a Loja de Brinquedos de seu ancestral “esquisitão” e a viu como uma maneira fácil de ganhar a vida, particularmente já que não fabrica nem conserta brinquedos: apenas os ven-

de. O corneteiro está perdido no meio de uma empoeirada peça promocional com brinquedos antigos, enfiada num estojo de vidro nos fundos da loja. Foi deixado ali, anos atrás, pelo Imperador Norton para que Félix lhe consertasse a corneta. Norton deveria tê-lo recuperado, mas morreu antes que pudesse fazê-lo. Um velho livro-razão tem os registros da transação.

Arrancar o corneteiro de Ernst Kurtzweiler é um negócio complicado. A loja encontra-se saturada com a Banalidade do proprietário e os personagens que permanecerem em seu interior devem se esforçar para evitar que sejam sobrepujados por sua influência erosiva. Ernst pode involuntariamente “atacar” os personagens se a abordagem dos mesmos soar-lhe demasiado excêntrica (“Vocês já não são grandinhos demais para se interessar por brinquedos?”). Se os personagens conseguirem tirar o corneteiro da loja e de seu proprietário, o “brinquedo” assumirá sua forma quimérica. O corneteiro acompanhará de boa vontade os personagens até o local onde se encontram seus camaradas e ficará agradecido por resgatá-los do “campo de internamento”. Ele orgulhosamente informará os personagens de que sempre é capaz de encontrar o “quartel”. Se os personagens forem espertos, deixarão que o corneteiro os conduza ao baú de brinquedos. E a Malacar.

Pano de Fundo para a Cena Seis

Depois de evadir-se com o baú de brinquedos, Malacar levou-o ao Parque Golden Gate, onde removeu a pedra preciosa de seu olho para abrir o baú, colocando-a no espaço formado pelo quebra-cabeça completado. Esta ação libertou as quimeras, que Malacar tinha a intenção de sacrificar durante a execução de um ritual secreto e assim aumentar o poder da Corte Sombria (para mais informações sobre o que Malacar está tramando, ver o primeiro livro de referência de *Olhos Imortais*: “A Caixa de Brinquedos”).

Cena Seis: O Ritual de Malacar

Ao pôr-do-sol, o corneteiro leva os personagens ao Parque Golden Gate e diretamente à Caixa de Brinquedos, no momento exato em que Malacar (o olho agora recolocado em sua cabeça) executa o ritual. O corneteiro toca seu clarim. A subsequente chegada sobrenatural de todos os outros soldados (e, alguns momentos depois, da maioria do resto das quimeras errantes) interrompe o ritual de Malacar. Seus capangas, Slique e Crak (um imenso visinfrante dos **Invisíveis**), estão por perto, mas não conseguem evitar que se rompa a concentração de Malacar.

O ritual fracassa, o olho de Malacar começa a brilhar com um calor próprio, atirando-o aos estertores da agonia e fazendo com que arranque a jóia do olho e lance-a ao chão, gritando: “Agora é inútil para mim!” Uma vez longe de Malacar, a jóia deixa de brilhar, tor-

nando-se fria e suave ao toque. Malacar corre para os arbustos, berrando para que seus capangas ataquem.

Nesse momento, tem lugar uma batalha encarniçada entre os personagens e os capangas, que tentam capturar o olho de pedra durante o combate. Os adversários lutarão até que sejam quiméricamente mortos e fugirão amedrontados quando isso ocorrer, deixando cair o olho.

Se parecer que os personagens estão levando a pior, os soldados vão se reorganizar e disparar uma bala de canhão.

Usando o corneteiro, os personagens podem induzir as outras quimeras a voltar ao baú de brinquedos, depois do que podem fechar o baú e devolvê-lo à *Cafeteria Caixa de Brinquedos*. Fizzlewig o receberá com alegria mal-disfarçada, devolvendo-o ao seu lugar habitual depois de examiná-lo cuidadosamente para certificar-se de que não foi danificado.

Os Brinquedos do Imperador Norton (Quimeras)

Normalmente, as quimeras não apresentam realidade física, mas o Glamour do baú deu-lhes substância material como brinquedos, além da existência quimérica como réplicas em tamanho natural de suas formas físicas. Listam-se aqui as Características para as quimeras que aparecem em "Brinquedos Para Sempre". O Narrador deve se sentir à vontade para detalhar outros brinquedos quiméricos, caso sejam necessários.

Observação: os dados para os jogadores que estiverem utilizando as regras do Kit Introdutório de Changeling são fornecidos em negrito para fácil referência.

O General

Atributos: o General possui nível 3 em todos os Atributos, exceto Carisma e Raciocínio, que apresentam nível 4.

Habilidades: Prontidão 4, Esquiva 3, Protocolo 4, Liderança 5, Armas Brancas (sable militar) 4

Físicos: 3, Sociais: 4, Mentais: 3

O Corneteiro e o Soldado com a Luneta

Atributos: essas quimeras possuem nível 3 em todos os Atributos Físicos e 2 em todos os outros Atributos, exceto o de Percepção, que é 4.

Habilidades: Prontidão 4, Esquiva 3, Armas Brancas 3, Performance (clarim - apenas o corneteiro) 4

Físicos: 3, Sociais: 2, Mentais: 3

Soldados de Infantaria e Cavalaria

Atributos: os soldados possuem nível 4 nos Atributos Físicos e 3 em todos os outros Atributos

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 3, Empatia com Animais (apenas os de cavalaria) 3, Armas de Fogo (fuzis-estilingues, apenas os de infantaria) 3,

Armas Pesadas (canhão) 3, Armas Brancas (espada) 3
Físicos: 4, Sociais: 3, Mentais: 3

Montarias

Atributos: esses animais possuem nível 4 nos

Atributos Físicos e nível de Inteligência igual a 1

Habilidades: Briga (coice) 4, Esquiva 2

Físicos: 4, Sociais: 1, Mentais: 1

Urso Dançarino

Atributos: Força e Vigor são 5, a Destreza é 2 e a Inteligência é 1

Habilidades: Prontidão 2, Briga 4, Esquiva 1, Performance (dança) 3

Ataques: Mordida/3 dados, Garras/4 dados

Físicos: 4, Sociais: 2, Mentais: 1

Palhaço

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Briga 2, Esquiva 3, Armas Brancas (címbalos) 3, Performance 4

Físicos: 3, Sociais: 4, Mentais: 3

Dragão

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 6, todos os Atributos Mentais 2

Habilidades: Briga 2, Armas de Fogo (sopro gasoso) 2

Ataques: Mordida/5 dados, Sopro (a vítima deve ter sucesso num teste de Vigor contra dificuldade 7 ou cair no sono)

Físicos: 6, Sociais: 2, Mentais: 2

Malacar (Rancoroso Proscrito da Corte)

Corte: Invisível

Legados: Fora-da-Lei/Ermitão

Aparência: Rabugento

Parentela: Sátiro

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Esquiva 3, Intimidação 3, Percepção de Glamour 4, Lábria 4, Protocolo 3, Liderança 1, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Enigmas 2, Linguística 3 (gaélico, grego, espanhol), Tradições (Povo Encantado) 3, Ocultismo 4, Política 3

Artes: Chicana 5, Prestidigitação 4, Vaticínio 3, Andanças 2

Domínios: Ator 3, Natureza 3, Povo Encantado 3, Objeto 2, Cena 1

Antecedentes: Recordação 3, Recursos 1, Tesouros 4 (o Olho da Desobstrução, uma pedra preciosa do tamanho de uma bola de gude que lhe serve de olho esquerdo)

ANEXO 06

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

Oficina

Criando uma Aventura Paradidática I

Coordenadora: Maria do Carmo Zanini

Duração: 4 horas

Objetivo:

Geral: Capacitar os participantes a criar os próprios roteiros de aventura, desde a concepção até a condução de um jogo-piloto.

Específico: Identificar o arcabouço de um roteiro de aventura.

Estratégia:

- Estudo de caso da aventura-pronta “Brinquedos para Sempre”; levantamento dos pontos que constituem a estrutura de um roteiro de aventura.
- Contato inicial com o material de pesquisa para a criação de uma aventura paradidática.

Créditos

Concepção: Maria do Carmo Zanini, Carlos Eduardo Lourenço, Alexandre Itiro Karyia e Douglas Quinta Reis.

Desenvolvimento: Maria do Carmo Zanini e César Sinício Marques.

Redação: Maria do Carmo Zanini.

Textos Adicionais: Maria do Carmo Zanini e Luiz Eduardo Ricón.

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

Brinquedos para Sempre **Roteiro de Estudo**

por Maria do Carmo Zanini e César Sinício Marques

Estudaremos “Brinquedos para Sempre” como modelo para a criação de uma aventura estruturada. Siga o roteiro de estudo abaixo, discutindo cada proposta e questão com seus colegas. É aconselhável fazer anotações pessoais, mas **NÃO SERÁ NECESSÁRIO** entregar nenhum material escrito ao coordenador ao final da atividade.

1. CONTATO INICIAL COM O TEXTO

Folheie a aventura, prestando atenção às diferentes seções e aos seus títulos. Leia o *Glossário* para se familiarizar com alguns dos termos que aparecerão ao longo da aventura.

2. UNIDADES DE TEMPO

❖ Assim que folheamos a aventura, salta aos olhos uma unidade sequencial de tempo. Você pode identificá-la?

Leia a seção 1. *Introdução*. Você notará que ali aparecem outras unidades de tempo.

- ❖ O que você entende por HISTÓRIA e CRÔNICA?
- ❖ Qual seria a relação entre CENA, HISTÓRIA, CRÔNICA e TEMPO?

3. TEMAS E OBJETIVOS DE UMA AVENTURA

Leia as seções *A Crônica — Tema e Atmosfera* e *A História — Tema e Atmosfera*.

- ❖ Qual é o tema da história? E o da crônica?
- ❖ Seria possível encaixá-las num gênero literário? Qual seria esse gênero, na sua opinião?
- ❖ Por que será que os autores se deram ao trabalho de descrever detalhadamente o tema e a atmosfera?
- ❖ Você acha importante definir um tema antes de começar a delinear uma história/aventura?

4. PERSONAGENS DOS JOGADORES

- ❖ Uma aventura pode ser desenvolvida sob medida para personagens pré-determinados pelo autor/narrador, ou mostrar-se ampla e flexível o bastante para ser vivida por personagens variados, criados pelos jogadores. De que tipo de aventura se trata “Brinquedos para Sempre”?
- ❖ Qual tipo de aventura seria mais fácil de se criar?
- ❖ Que tipo de aventura seria mais interessante desenvolver com seus alunos?

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

5. CONTEXTUALIZAÇÃO DO NARRADOR

Leia as seções *Enredo* e *Imperador Norton*.

- ❖ Na mesma medida em que as seções *Tema e Atmosfera* informam ao narrador os objetivos subjacentes da história/crônica, a explicitação do enredo também cumpre um papel. Qual seria esse papel?
- ❖ Por que será que os autores incluíram informações sobre Joshua A. Norton?
- ❖ Você acha que, com as informações fornecidas nessas duas seções, qualquer narrador — uma vez familiarizado com a ambientação e o sistema de regras — poderia dar continuidade à história?
- ❖ Estructure em tópicos a sequência de acontecimentos que constam do enredo.

6. LOCAIS-CHAVE E DESCRIÇÃO DE AMBIENTES

Leia os **dois primeiros parágrafos** da *Cena Um: Luzes, Câmera, Ação!*

- ❖ Qual é o local-chave da Cena Um?
- ❖ Que recursos sensoriais são utilizados na descrição da cafeteria?
- ❖ Algumas pessoas respondem melhor a estímulos auditivos, outras aos visuais, e outras ainda ao tato e ao movimento. Como você descreveria um local levando em consideração as diferentes necessidades dos seus jogadores?

Obs.: À medida que você ler o resto desta história, identifique também os locais-chave de cada cena.

7. UNIDADES DE TEMPO

Leia o restante da *Cena Um: Luzes, Câmera, Ação!*

- ❖ Se você tivesse de narrar a Cena Um para um grupo de quatro jogadores, quanto tempo acha que levaria para descrever o local, os personagens presentes e a situação?
- ❖ Quanto tempo você acha que os jogadores levariam para declarar, um a um, de que modo seus personagens agiriam (ou reagiriam) à situação que lhes foi apresentada?
- ❖ Quanto tempo você acha que levaria para descrever as consequências das ações dos personagens para os jogadores?
- ❖ Sendo assim, quanto tempo duraria a cena como um todo?

8. ESTRUTURA NARRATIVA

Joseph Campbell identifica em inúmeras narrativas mitológicas ou tradicionais algo que ele veio a denominar “A Jornada do Herói Mitológico”, etapas de uma viagem de aventura e

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

transformação que marcam a trajetória de um personagem heróico. Christopher Vogler adaptou a jornada de Campbell para as narrativas modernas, ou seja, a literatura, o cinema etc.

Não cabe aqui discutirmos em profundidade essas etapas que podem ser identificadas em qualquer narrativa, de modo que apresentaremos apenas um esquema resumido para que a atividade siga seu curso. Se você desejar informações mais detalhadas, pode consultar o texto de apoio *A Jornada do Herói Mitológico*, de Luiz Eduardo Ricón, ou a bibliografia ali citada para beber direto das fontes.

ESQUEMA SIMPLIFICADO DA JORNADA DO HERÓI MITOLÓGICO

Apresentação	Os personagens inseridos em seu próprio mundo, levando vidas comuns.
Chamado à Aventura	Algo inusitado acontece e os personagens são convidados a sair da rotina e a se aventurar.
Testes	Os personagens são testados, enfrentando antagonistas de importância e poder crescentes. Também encontram aliados.
Provação Suprema	É o confronto com o antagonista mais poderoso e perigoso. Geralmente, corresponde ao clímax de uma história.
Retorno com a Recompensa	Os personagens retornam ao mundo comum — embora transformados pela experiência — e, em geral, trazem com eles algum prêmio ou recompensa.

Obs.: Como observado na seção *A História — Tema e Atmosfera*, em relação à crônica *Olhos Imortais, Brinquedos para Sempre* como um todo corresponde ao Chamado à Aventura. Entretanto, todas as etapas da Jornada do Herói Mitológico podem ser reconhecidas no âmbito da história.

❖ Que etapas da Jornada do Herói Mitológico podem ser reconhecidas na *Cena Um*?

Obs.: À medida que você ler o resto desta história, identifique também as etapas da jornada em cada cena. Ao fim deste roteiro, você encontrará uma tabela da qual poderá fazer uso para sistematizar essas informações.

9. ELENCO DE APOIO

- ❖ Os jogadores interpretam seus próprios personagens. Quem se encarregaria de dar voz a Fizzlewig, Slique, Malacar, Tor e os demais?
- ❖ Dentre os personagens não-jogadores da *Cena Um: Luzes, Câmera, Ação!*, quais seriam:
 - antagonistas?
 - coadjuvantes

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

- aliados?
- informantes?
- figurantes?

10. DISTRIBUIÇÃO DE PISTAS

- ❖ Na *Cena Um: Luzes, Câmera, Ação!*, os personagens dos jogadores recebem várias pistas sobre o que fazer a seguir, ou sobre o que está para acontecer. Quais são essas pistas?
- ❖ Como essas dicas são fornecidas aos personagens dos jogadores? Eles precisam se esforçar para obtê-las ou conseguem-nas com facilidade?

Leia a *Cena Dois: Correndo de um Lado para Outro*. Lembre-se de identificar os locais-chave e as etapas da Jornada do Herói Mitológico.

11. META-ENREDO

- ❖ Nota-se, na *Cena Dois: Correndo de um Lado para Outro*, que o caminho trilhado pelos personagens dos jogadores em certo momento se bifurca. O que determina para que lado eles vão?
- ❖ O que acontece se falarem com Rasputin primeiro?
- ❖ O que acontece se visitarem primeiro Valmont?
- ❖ Seria possível que os personagens dos jogadores encontrassem apenas Rasputin, ou apenas Valmont, e ainda assim passassem à *Cena Três: Alarmes e Expedições*?

Leia o primeiro parágrafo da *Cena Três: Alarmes e Expedições*.

- ❖ Lembre-se de identificar os locais-chave e as etapas da Jornada do Herói Mitológico.

12. DESAFIOS

Leia o restante da *Cena Três: Alarmes e Expedições*.

- ❖ De que maneira os personagens dos jogadores poderiam resolver o conflito com o palhaço tocador de címbalos?
- ❖ De que maneira os personagens dos jogadores poderiam resolver o conflito com o dragão púrpura?
- ❖ De que maneira os personagens dos jogadores poderiam resolver o conflito com a sombra-fantochê?
- ❖ Você concorda que são tipos diferentes de desafio?

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

- ❖ Por que os autores teriam a preocupação de oferecer desafios variados?

Leia a *Cena Quatro: O Corneteiro Perdido* e a *Cena Cinco: Pequena e Horrível Loja de Brinquedos*.

- ❖ Identifique, além dos locais-chave e das etapas da Jornada do Herói, os desafios propostos, os antagonistas presentes e as possíveis soluções que um grupo de quatro jogadores criativos poderiam apresentar às situações.
- ❖ Imagine que os personagens dos jogadores não conseguem estabelecer uma ligação entre a “enfermaria” a que se referem os soldados e a *Loja de Brinquedos Kurtzweiler*. O que aconteceria com a história?
- ❖ Procure identificar outras situações em que a história chegaria um impasse e reflita sobre como resolvê-las. Que dicas você poderia dar a alguém interessado em “narrar” *Brinquedos para Sempre*?

Leia a seção *Pano de Fundo para a Cena Seis* e a *Cena Seis: O Ritual de Malacar*.

- ❖ Lembre-se de identificar os locais-chave e as etapas da Jornada do Herói Mitológico.
- ❖ Quantos finais possíveis você consegue imaginar para esta história?
- ❖ Assumindo que os personagens dos jogadores cumpram a missão com sucesso, o desfecho da história é algo definitivo?
- ❖ Como você relacionaria o desfecho à história e à crônica?

13. ANTAGONISTAS

Leia as seções *Os Brinquedos do Imperador Norton* e *Malacar*.

- ❖ Você nota alguma diferença entre as apresentações das quimeras e de Malacar? Por que será que isso acontece?

14. SUA OPINIÃO

Discuta com seus colegas como vocês avaliariam “Brinquedos para Sempre”, concentrando-se na estrutura do roteiro. É uma aventura interessante? Há pontos falhos? Há mais aspectos positivos do que negativos? As situações parecem se desenvolver de forma natural ou as cenas e a introdução de personagens parecem “forçadas”?

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

Cenas	Etapas da Jornada do Herói	Locais-Chave
Luzes, Câmera, Ação!		
Correndo de um Lado para Outro		
Alarmes e Expedições		
O Cometeiro Perdido		
Pequena e Horrível Loja de Brinquedos		
Pano de Fundo para a Cena Seis		
O Ritual de Malacar		

II SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO

O Lúdico e a Construção do Conhecimento

Texto de Apoio

Você encontrará na referência abaixo uma síntese dos aspectos da criação de uma aventura de RPG discutidos durante a oficina.

ZANINI, Maria do Carmo. (2003) A elaboração de uma aventura.
<http://www.simposiorpg.com.br/textos.htm>